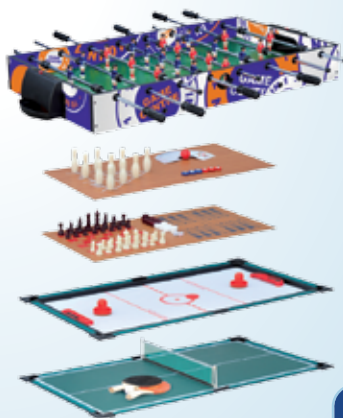




Bedienungsanleitung Mode d'emploi Istruzioni per l'uso

Multifunktionstisch Table multi-jeux | Tavolo multifunzione

Deutsch.....Seite 06
Français.....Page 25
Italiano.....Pagina 45



Mit QR-Codes schnell und einfach ans Ziel

Egal, ob Sie **Produktinformationen**, **Ersatzteile** oder **Zubehör** benötigen, Angaben über **Herstellergarantien** oder **Servicestellen** suchen, oder sich bequem eine **Video-Anleitung** anschauen möchten, mit unseren QR-Codes gelangen Sie kinderleicht ans Ziel.

Was sind QR-Codes?

QR-Codes (QR = Quick Response) sind grafische Codes, die mithilfe einer Smartphone-Kamera gelesen werden und beispielsweise einen Link zu einer Internetseite oder Kontaktdaten enthalten.

Ihr Vorteil: Kein lästiges Eintippen von Internet-Adressen oder Kontaktdaten!

Und so geht's

Zum Scannen des QR-Codes benötigen Sie lediglich ein Smartphone, einen installierten QR-Code-Reader sowie eine Internet-Verbindung.*

Einen QR-Code-Reader finden Sie in der Regel kostenlos im App Store Ihres Smartphones.

Jetzt ausprobieren

Scannen Sie einfach mit Ihrem Smartphone den folgenden QR-Code und erfahren Sie mehr über Ihr neu erworbenes Aldi-Produkt.*

Ihr Aldi Serviceportal

Alle oben genannten Informationen erhalten Sie auch im Internet über das Aldi Serviceportal unter www.aldi-service.ch.

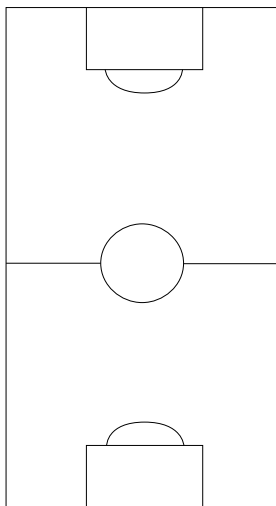
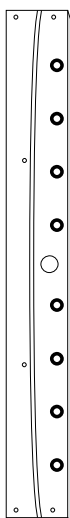
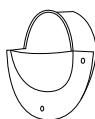
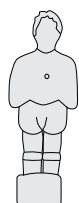
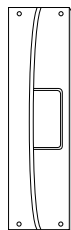
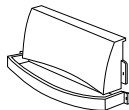
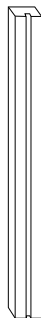
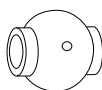
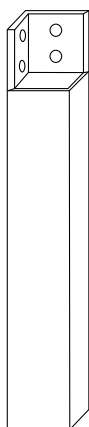


* Beim Ausführen des QR-Code-Readers können abhängig von Ihrem Tarif Kosten für die Internet-Verbindung entstehen.

Inhaltsverzeichnis

Übersicht.....	4
Verwendung.....	5
Lieferumfang/Geräteteile.....	6
Allgemeines.....	7
Bedienungsanleitung lesen und aufbewahren	7
Zeichenerklärung	7
Sicherheit.....	8
Bestimmungsgemäßer Gebrauch	8
Montagehinweise.....	9
Tisch und Lieferumfang prüfen.....	9
Tisch zusammensetzen	9
Spielregeln	10
Backgammon	10
Dame	12
Schach	13
Black Jack	16
Shuffleboard	17
Kegeln.....	18
Air Hockey	18
Tischtennis	19
Billard.....	21
Reinigung	23
Wartung	23
Aufbewahrung	23
Technische Daten	23
Konformitätserklärung.....	24
Entsorgung	24
Garantie	65
Garantiekarte	65
Garantiebedingungen.....	66
Montage.....	69

1



B

33

Diagram showing a rectangular board game with a checkered pattern and a triangular pattern. A curved arrow indicates a transformation or movement. Below the board are 10 numbered items: 34 (stack of 3 coins), 35 (stack of 3 coins), 36 (die), 37 (die), 38 (chess piece), 39 (card), 40 (pin), 41 (ball), 42 (stone).

34 35 36 37 38 39 40 41 42

C

43

Diagram showing a rectangular board game with a central oval and a rectangular pattern. A curved arrow indicates a transformation or movement. Below the board are 9 numbered items: 44 (stone), 45 (board), 46 (stone), 47 (stone), 48 (paddle), 49 (ball).

44 45 46 47 48 49

D

50

Diagram showing a rectangular board game with a triangular pattern. A curved arrow indicates a transformation or movement. Below the board are 4 numbered items: 51 (board), 52 (board), 53 (board), 54 (board).

51 52 53 54

Lieferumfang/Geräteteile

- | | | | |
|----|--|----|--|
| 1 | Tischbein, 4× | 29 | Mutter (4 mm), 26× |
| 2 | Seitenleiste für den Basistisch (lang), 2× | 30 | Innensechskantschlüssel |
| 3 | Seitenleiste für den Basistisch (kurz), 2× | 31 | Ringschlüssel |
| 4 | Tor, 2× | 32 | Kreuzschraubendreher |
| 5 | Griff, 8× | 33 | Spielfläche B (Backgammon, Dame, Schach, Shuffleboard, Kegeln) |
| 6 | Seitenleiste für den Fußballtisch (kurz), 2× | 34 | Spielsteine dunkel, 15× |
| 7 | Seitenleiste für den Fußballtisch (lang), 2× | 35 | Spielsteine hell, 15× |
| 8 | Stopper, 8× | 36 | Würfel (groß) |
| 9 | Spielfläche A (Fußball) | 37 | Würfel (klein), 4× |
| 10 | Spieler (rot), 11× | 38 | Schachfiguren, 32× |
| 11 | Spieler (blau), 11× | 39 | Spielkarten, 54× |
| 12 | Gewindestange, 2× | 40 | Kegel, 10× |
| 13 | Querbalken, 2× | 41 | Kugel |
| 14 | Gummipuffer (Torwart), 4× | 42 | Disk, 6× |
| 15 | Balleingabe, 2× | 43 | Spielfläche C (Air Hockey, Tischtennis) |
| 16 | Ball, 3× | 44 | Air-Hockey-Schläger, 2× |
| 17 | Kickerstange (4 Löcher), 4× | 45 | Netz |
| 18 | Kickerstange (3 Löcher), 2× | 46 | Puck, 2× |
| 19 | Kickerstange (6 Löcher), 2× | 47 | Pfosten, 2× |
| 20 | Schraube (3×12 mm), 8× | 48 | Tischtennisschläger, 2× |
| 21 | Schraube (4×16 mm), 6× | 49 | Tischtennisball, 3× |
| 22 | Schraube (4×18 mm), 26× | 50 | Spielfläche D (Billard) |
| 23 | Schraube (6×30 mm), 16× | 51 | Billardkugeln, 16× |
| 24 | Schraube (4×45 mm), 8× | 52 | Queue, 2× |
| 25 | Gleitscheibe, 16× | 53 | Dreieck |
| 26 | Gummipuffer (Spieler), 32× | 54 | Kreide, 2× |
| 27 | Unterlegscheibe (ø 6 mm), 20× | | |
| 28 | Mutter (6 mm), 4× | | |

Allgemeines

Bedienungsanleitung lesen und aufbewahren



Diese Bedienungsanleitung gehört zu diesem Multifunktionstisch. Sie enthält wichtige Informationen zur Inbetriebnahme und Handhabung. Um die Verständlichkeit zu erhöhen, wird der Multifunktionstisch im Folgenden nur „Tisch“ genannt.

Lesen Sie die Bedienungsanleitung, insbesondere die Sicherheits-hinweise sorgfältig durch, bevor Sie den Tisch zusammenbauen und verwenden. Die Nichtbeachtung dieser Bedienungsanleitung kann zu schweren Verletzungen oder Schäden am Tisch führen.

Die Bedienungsanleitung basiert auf den in der Europäischen Union gültigen Normen und Regeln. Beachten Sie im Ausland auch landesspe-zifische Richtlinien und Gesetze.

Bewahren Sie die Bedienungsanleitung für die weitere Nutzung auf. Wenn Sie den Tisch an Dritte weitergeben, geben Sie unbedingt diese Bedienungsanleitung mit.

Zeichenerklärung

Die folgenden Symbole und Signalworte werden in dieser Bedienungsanleitung, auf dem Tisch oder auf der Verpackung verwendet.



ACHTUNG! Dieses Signalwort bezeichnet eine Gefährdung mit einem mittleren Risikograd, die, wenn sie nicht vermieden wird, den Tod oder eine schwere Verletzung zur Folge haben kann.



HINWEIS! Dieses Signalwort warnt vor möglichen Sachschäden oder gibt Ihnen nützliche Zusatzinformationen zum Zusammenbau oder zum Betrieb.



Konformitätserklärung (siehe Kapitel „Konformitätserklärung“): Mit die-sem Symbol gekennzeichnete Produkte erfüllen alle anzuwendenden Gemeinschaftsvorschriften des Europäischen Wirtschaftsraums.



Dieses Symbol kennzeichnet Produkte, die nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet sind.

Sicherheit

Bestimmungsgemäßer Gebrauch

Der Tisch ist ausschließlich für die auf der Verpackung und in dieser Bedienungsanleitung aufgelisteten Spiele konzipiert. Er ist ausschließlich für den Privatgebrauch bestimmt und nicht für den gewerblichen Bereich geeignet.

Verwenden Sie den Tisch nur wie in dieser Bedienungsanleitung beschrieben. Jede andere Verwendung gilt als nicht bestimmungsgemäß und kann zu Sachschäden oder sogar zu Personenschäden führen.

Der Hersteller oder Händler übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch nicht bestimmungsgemäßen oder falschen Gebrauch entstanden sind.



ACHTUNG! **Erstickungsgefahr!**

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

- Halten Sie Kinder fern, wenn Sie den Tisch aus der Verpackung nehmen und lassen Sie den Tisch nicht unbeaufsichtigt, wenn Kinder unter drei Jahren in der Nähe sind.
- Lassen Sie Kinder nicht mit der Verpackungsfolie spielen. Sie können sich beim Spielen darin verfangen und ersticken.



HINWEIS! **Beschädigungsgefahr!**

Unsachgemäßer Umgang mit dem Tisch kann zu Beschädigungen führen.

- Stellen Sie den Tisch immer mit allen vier Beinen auf einer gut zugänglichen, ebenen, trockenen, hitzebeständigen und ausreichend stabilen Arbeitsfläche auf.
- Halten Sie den Tisch von offenem Feuer und heißen Flächen fern.
- Setzen Sie den Tisch niemals hoher Temperatur (Heizung etc.) oder Witterungseinflüssen (Regen etc.) aus.
- Verwenden Sie den Tisch nicht mehr, wenn die Kunststoffbauteile Risse oder Sprünge haben oder sich verformt haben. Ersetzen Sie beschädigte Bauteile nur durch passende Originalersatzteile. Wenden Sie sich in diesem Fall an den Hersteller über die auf der Garantiekarte angegebene Service-Adresse.

Montagehinweise

Tisch und Lieferumfang prüfen



HINWEIS! **Beschädigungsgefahr!**

Wenn Sie die Verpackung unvorsichtig mit einem scharfen Messer oder anderen spitzen Gegenständen öffnen, kann der Tisch schnell beschädigt werden.

– Gehen Sie beim Öffnen sehr vorsichtig vor.

1. Nehmen Sie den Tisch aus der Verpackung.
2. Prüfen Sie, ob die Lieferung vollständig ist (siehe **Abb. A-D**).
3. Kontrollieren Sie, ob der Tisch oder die Einzelteile Schäden aufweisen. Ist dies der Fall, benutzen Sie den Tisch nicht. Wenden Sie sich über die auf der Garantiekarte angegebene Serviceadresse an den Hersteller.
4. Entfernen Sie sämtliche Verpackungsmaterialien und führen Sie sie sortenrein der Wiederverwertung über die öffentlichen Sammelsysteme zu (siehe Kapitel „Entsorgung“).

Tisch zusammensetzen



ACHTUNG! **Verletzungsgefahr!**

Unsachgemäßer Aufbau des Tisches kann zu Verletzungen führen.

- Lassen Sie Kinder nicht den Tisch aufbauen und halten Sie während der Montage Kinder fern, damit sie sich nicht durch Klemmen oder Quetschen verletzen.
 - Lassen Sie Kinder erst mit dem Tisch spielen, wenn er vollständig aufgebaut ist.
1. Legen Sie die Einzelteile auf einem festen, trockenen und sauberen Untergrund ab.
 2. Befolgen Sie die Montageanweisungen wie im Kapitel „Montage“ am Ende dieser Bedienungsanleitung beschrieben
 3. Achten Sie nach der Montage darauf, dass alle Teile ordnungsgemäß montiert sind und fest sitzen.

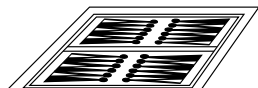
Spielregeln

Backgammon

Spieler: 2

Material:

33



34



15x

35



15x

36



37



Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Bei Backgammon werden die Steine vor Beginn des Spieles nach folgendem Schema aufgebaut:

Ein Spieler setzt :

- 2 Steine auf die Zacke 1,
- 5 Steine auf die Zacke 12,
- 3 Steine auf die Zacke 17,
- 5 Steine auf die Zacke 19.

Der Andere setzt:

- 2 Steine auf die Zacke 24,
- 5 Steine auf die Zacke 13,
- 3 Steine auf die Zacke 8,
- 5 Steine auf die Zacke 6.

Es wird abwechselnd gewürfelt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl darf beginnen. Da die Spieler sich gegenüber sitzen, spielt der eine Spieler seine Figuren von 1-24, der andere spielt von 24-1!

Es wird immer mit beiden Würfeln gleichzeitig gewürfelt. Bei einem Pasch (beide Würfel zeigen die gleiche Augenzahl) zählen nicht nur die oben liegenden Augen, sondern auch die unteren. Bei einem 6er-Pasch z. B. darf man mit 2 Steinen 6 Zacken und mit 2 Steinen eine Zacke weit ziehen.

Außerdem darf nach einem Pasch ein zweites Mal gewürfelt werden. Auf einer Zacke dürfen beliebig viele Steine der gleichen Farbe platziert werden.

2 oder mehr Steine auf einer Zacke bilden ein Band. Eine von einem Band besetzte Zacke darf vom Gegner nicht besetzt werden. Sie kann jedoch mitgezählt und übersprungen werden. Hat ein Spieler mehrere Bänder hintereinander, so bilden diese eine Brücke. Eine solche Brücke kann je nach ihrer Größe für den Gegner äußerst hinderlich sein, da er vielleicht mit niedrigen Augenzahlen nicht über diese Brücke springen kann. Hierbei ist ihm überlassen, ob er die Augen der beiden Würfel zusammenzählt und mit nur einem Stein vorrückt oder ob er für jeden Würfel einen Stein weiterrückt.

Wichtig! Wenn man mit 2 Figuren zieht, muss grundsätzlich die niedrigere Zahl zuerst gezogen werden. Kann man beispielsweise bei einem Wurf mit einer 2 und einer 5 nicht ziehen, weil das entsprechende Feld vom Gegner besetzt ist, verfällt auch die 5! Kann man dagegen die 2 ziehen, die 5 aber nicht, verfällt nur die 5.

Ebenso ist es beim Pasch. Die Unterseite des Pasches darf nicht gezogen werden, wenn die Oberseite nicht voll ausgenutzt wurde. Kann aber die Oberseite voll gezogen werden, braucht die Unterseite nicht ganz genutzt werden.

Trifft man nun beim Setzen oder Ziehen auf eine Zacke, auf welcher bereits ein einzelner gegnerischer Stein steht, so darf dieser geschlagen und durch den eigenen Stein ersetzt werden. Es können auch mehrere gegnerische Steine in einem Zug geschlagen werden. Wird z. B. eine 2 und eine 6 gewürfelt und auf der 2. und der 8. Zacke (vom eigenen Stein aus gerechnet) steht ein einzelner Stein des Gegners, können beide vom Feld genommen werden.

Besitzt ein Spieler eigene, geschlagene Steine, die sich außerhalb des Spielfeldes befinden, darf er nicht eher mit einem anderen Stein weiterziehen, bis er die geschlagenen Steine wieder ins Spiel gebracht hat. Um einen geschlagenen Stein ins Spiel zurück zu bringen, wird normal gewürfelt. Die Steine werden dann gemäß der Augenzahl in das Heimfeld des Gegners gesetzt. Kann kein Stein gesetzt werden, verfällt der ganze Wurf und der Gegner ist am Zug. Wurden mehrere Steine geschlagen, müssen zuerst alle Steine ins Spiel gebracht werden, bevor der Spieler weiterziehen kann.

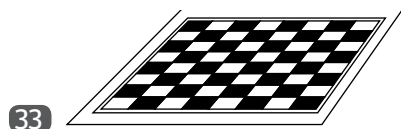
Spielende:

Sind nach einiger Zeit alle Steine im letzten Spielplanviertel angekommen (19-24 bzw. 6-1), beginnt das Ausspielen. Je nach den gewürfelten Augen dürfen die Steine entfernt werden. Wer als erster alle Steine ausgespielt hat, ist Sieger.

Dame

Spieler: 2

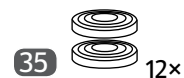
Material:



33



34



35

Ziel des Spieles:

Ein strategischer Zweikampf, bei dem es darum geht, dem Gegner alle Spielsteine abzunehmen oder ihn einzuschließen und damit kampfunfähig zu machen.

Spielvorbereitung und Spielverlauf:

Der Dame-Spielplan hat insgesamt 64 quadratische Felder – 32 dunkle und 32 helle – und wird auch als Spielplan für Schach und einige andere Spiele verwendet.

Er wird zu Beginn des Spieles so aufgelegt, dass beide Spieler auf der Grundlinie rechts ein helles Spielfeld haben.

Beide Spieler besetzen nun mit ihren 12 Spielsteinen die dunklen Felder der ersten 3 Reihen, so dass 2 Reihen in der Mitte des Spielplans frei bleiben.

Die Steine dürfen während des Spieles nur auf den dunklen Feldern bewegt werden, können also nur diagonal (schräg) ziehen.

Jetzt wird abwechselnd gezogen, wobei der Spieler mit den hellen Steinen beginnt. Dabei ist immer darauf zu achten, dass jeder Stein Rückendeckung hat. Denn sobald man vor einem gegnerischen Stein steht und hinter sich ein freies Feld hat, kann man von diesem Stein durch Überspringen geschlagen werden. Der geschlagene Stein wird aus dem Spiel genommen. Es können auch mehrere Steine in einem Zug geschlagen werden, wenn sich zwischen den Steinen des Gegners jeweils ein freies Feld befindet. Jeder Spieler muss also darauf achten, mit seinen Steinen möglichst geschlossen vorzurücken. Das Schlagen ist übrigens Pflicht – sind mehrere Möglichkeiten zum Schlagen da, steht die Wahl frei, denn man darf ja nur mit einer Figur ziehen.

Wichtig!

- Gezogen wird immer in Richtung des Gegners, und zwar immer nur um ein Feld.
- Schlagen kann man jedoch vorwärts und rückwärts.
- Versäumt es ein Spieler, einen gegnerischen Stein zu schlagen oder vergisst er, einen übersprungenen Stein vom Feld zu nehmen, so darf der Gegner den betreffenden Stein, der nicht geschlagen hat, entfernen. Dies gilt nicht als Zug.

Wenn man mit einem Stein die gegnerische Grundlinie erreicht, wird ein zweiter gleichfarbiger Stein, der schon geschlagen wurde, auf diesen gesetzt. Man besitzt eine „Dame“.

Die Dame hat das Recht, sich in diagonalen Richtung vorwärts und rückwärts zu bewegen und kann dabei beliebig viele leere Felder überspringen. Sie kann sich also von einer Seite des Spielfeldes bis zur anderen bewegen und dabei auch solche Steine des Gegners schlagen, die nicht unmittelbar vor ihr stehen. Sie kann aber wie jeder andere Stein selbst geschlagen werden.

Spielende:

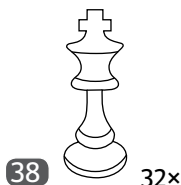
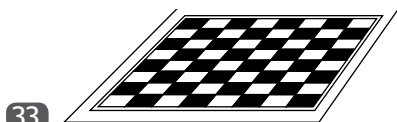
Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler alle Steine verloren hat oder die noch vorhandenen Steine nicht mehr bewegen kann, weil sie eingeschlossen sind.

Man kann auch ein Remis (Unentschieden) erzielen, wenn jeder Spieler z. B. nur noch eine Dame übrig hat und keiner seine Figur so platzieren will, dass sie vom Gegner geschlagen werden kann.

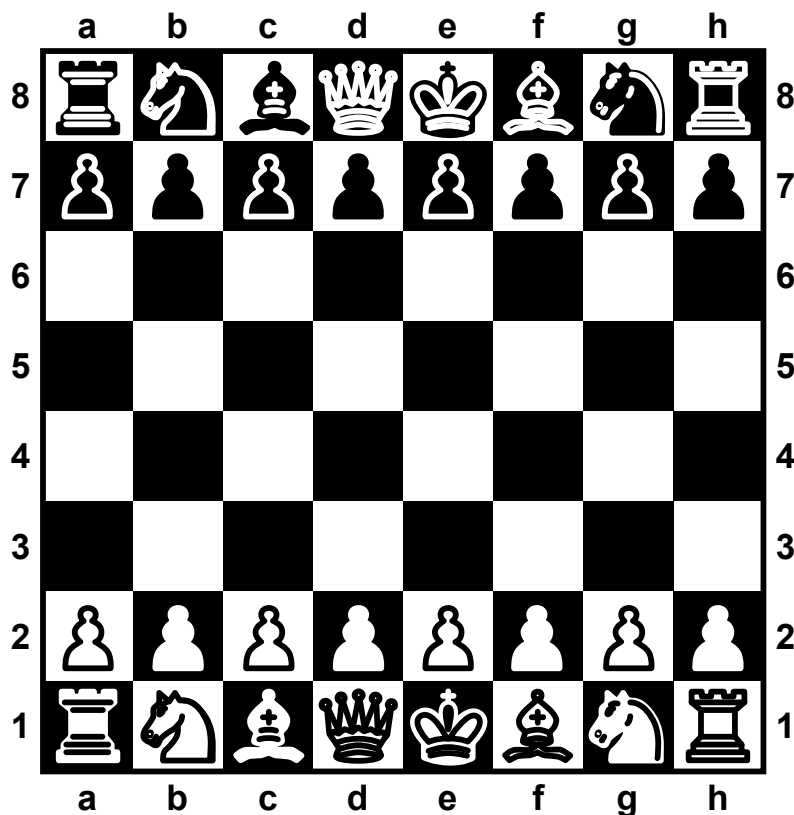
Schach

Spieler: 2

Material:



Vor Spielbeginn die Figuren wie gezeigt aufstellen.



Weiß hat den ersten Zug.

Züge:

- König: ein Feld in alle Richtungen
- Dame: beliebig viele Felder in alle Richtungen, kann keine anderen Figuren überspringen
- Läufer: beliebig viele Felder in diagonalen Richtung, kann keine anderen Figuren überspringen
- Springer: 2 Felder vorwärts, rückwärts oder seitwärts und von dort ein Feld zur Seite (oder ein Feld vorwärts, rückwärts oder seitwärts und 2 Felder zur Seite). Der Springer ist die einzige Figur, die andere Figuren überspringen kann.
- Turm: beliebig viele Felder vorwärts, rückwärts oder seitwärts, kann keine anderen Figuren überspringen

- Bauer: ein Feld vorwärts, aus der Ausgangsposition wahlweise auch 2 Felder. Gelangt ein Bauer auf die letzte Felderreihe des Gegners (8. Linie oder 1. Linie), so muss der Bauer umgewandelt werden, d. h. er wird vor dem nächsten Zug wahlweise durch Dame, Turm, Läufer oder Springer ersetzt (üblicherweise wählt man die Dame, da sie die stärkste Spielfigur ist).

Das Schlagen:

Will man ein vom Gegner besetztes Feld einnehmen, so wird die gegnerische Figur durch eine eigene geschlagen und vom Spielfeld entfernt. Bauern können nur diagonal vor ihnen stehende Figuren schlagen. Bewegt sich ein Bauer aus der Ausgangsposition 2 Felder vorwärts, um nicht geschlagen zu werden, kann der gegnerische Bauer ihn trotzdem schlagen, so als ob er nur ein Feld vorwärts gezogen wäre. Dies muss jedoch sofort geschehen, man nennt diesen Zug „Schlagen en Passant“.

Die Rochade:

Unter dem Begriff der Rochade versteht man einen Doppelzug, bei dem 2 Figuren (König und Turm) gleichzeitig bewegt werden, um den König zu schützen. Bei diesem Zug rückt man zuerst den König um 2 Felder in Richtung Turm und lässt diesen über den König auf dessen Nachbarfeld springen. Es ist der einzige Zug, bei dem der König um mehr als ein Feld bewegt werden darf. Es darf grundsätzlich nicht rochiert werden, wenn dem König „Schach“ geboten wurde, wenn König und/oder der entsprechende Turm ihre Anfangsposition bereits verändert haben oder zwischen Turm und König andere Figuren stehen.

Ziel des Spieles:

Ziel des Schachspiels ist es, den König des Gegners zu schlagen. Greift ein Spieler den gegnerischen König an, so ruft er „Schach“. Der Angegriffene kann diese Drohung abwehren, indem er mit dem König auf ein vom Gegner nicht bedrohtes Feld ausweicht, die angreifende Spielfigur schlägt oder indem er eine eigene Figur zwischen den Angreifer und seinen König stellt. Sind alle 3 Schutzmaßnahmen nicht mehr möglich, so ist der König schachmatt und die Partie verloren.

Black Jack

Spieler: 6-7

Material:



39

54×

Alles, was ein Spieler tun muss, ist, mit seinen Karten so nahe wie möglich an 21 Punkte heranzukommen, ohne diesen Wert zu überschreiten (auch „Bust“ oder überkaufen genannt). Ein Spieler kann nur mit den wenigen Karten arbeiten, die ihm gedealt wurden.

Wenn man Black Jack zu Hause spielt, kann man sehr viele Mitspieler haben. Diese spielen aber nicht gegeneinander, sondern nur gegen den Dealer – jeder für sich. So kann es bei einem einzelnen Spiel Black Jack sehr viele Gewinner geben. Wenn der Spieler und der Dealer die gleiche Punktzahl haben, nennt man das einen Push – niemand gewinnt.

Wie die Karten 21 Punkte ergeben

Die Zahlkarten sind selbsterklärend, sie entsprechen ihrem Bildwert. Die Hofkarten zählen je 10 Punkte. Das Ass ist etwas komplizierter, denn es ist 11 Punkte wert, es sei denn der Spieler hätte sich damit überkauft, dann fällt der Wert des Asses auf 1 Punkt. Ein Blatt mit einem Ass nennt man eine „Soft Hand“.

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler erst eine verdeckte Karte und danach eine offene. Die verdeckte Karte nennt man „Hole Card“ und nur der Spieler selbst darf sie ansehen. Es gibt Spieler, die Karten zählen, um herauszufinden, wann sie hitten (=eine weitere Karte ziehen) und wann sie einen Stand (= keine weitere Karte ziehen) riskieren sollten. Dabei schauen sie sich alle offenen Karten an und weisen ihnen einen Wert von entweder 1 oder -1 zu, je nachdem, ob die Karte einen hohen oder niedrigen Punktwert hat. Anhand dessen können sie dann mittels der Wahrscheinlichkeitsrechnung schätzen, ob sie eine hohe oder niedrige Karte bekommen, wenn sie einen Hit verlangen.

Fachbegriffe und Strategie:

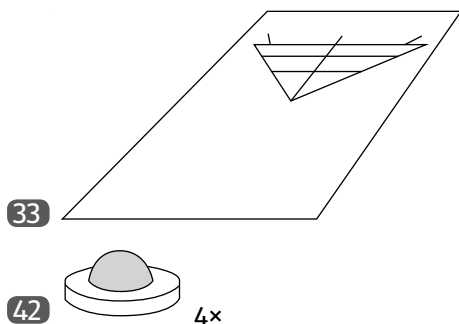
- **Hit:** Der Spieler zieht eine weitere Karte, um den 21 Punkten näher zu kommen. Es ist eine gute Idee eine Karte zu kaufen, wenn du 16 Punkte oder weniger auf der Hand hast, da du das Spiel damit wahrscheinlich ohnehin nicht gewinnen wirst. Das Signal hierfür ist, einmal mit dem Finger auf den Tisch zu tippen.
- **Stand:** Auch „Stick“, „Stay“ oder auf Deutsch „Schieben“ genannt. Dies bedeutet, dass der Spieler keine weitere Karte möchte. Man bewegt die Hand hierzu horizontal vor dem Körper.

- **Double Down:** Der Spieler verdoppelt seinen Einsatz, zieht aber nur noch eine weitere Karte.
- **Split:** Der Spieler hat diese Option, wenn er 2 wertgleiche Karten auf der Hand hat (es können auch 2 unterschiedliche Hofkarten sein). Diese 2 Karten gelten dann als erste Karten von 2 neuen Händen. Diese werden separat gespielt und erhöhen so die Gewinnchancen des Spielers.
- **Surrender:** Nicht in allen Casinos wird diese Option angeboten. Es heißt einfach, dass der Spieler passt und die Hälfte seines Einsatzes zurückbekommt.

Shuffleboard

Spieler: 2

Material:



Shuffleboard wird meist zu zweit (gegeneinander) gespielt. Der Beginner wird mit Münzwurf gewählt.

Die Spieler versuchen, abwechselnd eine Disk von der einen Seite des Spielbretts auf die Seite mit dem aufgemalten Dreieck zu schieben. Je nachdem, in welchem Bereich des Dreiecks die Disk landet, gibt es die entsprechenden Punkte.

Landet die Disk vor dem Dreieck, gibt es keine Punkte. Landet die Disk hinter der Punktlinie des Dreiecks, gibt es 10 Minuspunkte. Es ist erlaubt, mit seiner Disk die Disk des Gegenspielers wegzuschießen.

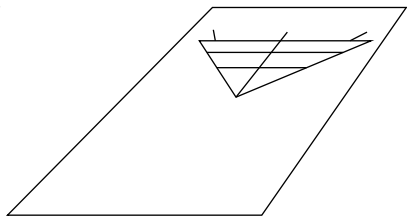
Nach jedem Durchgang werden die Punkte aufgeschrieben. Gewonnen hat, wer als erster 75 Punkte erreicht.

Kegeln

Spieler: 4-6

Material:

33



40



10x



41

Die 10 Kegel werden auf der vorgesehenen Spielplatte in einem Dreieck der Reihe nach aufgestellt.

Der Spieler versucht dann, mit seiner Kugel von der anderen Seite der Platte aus alle Kegel umzuschießen!

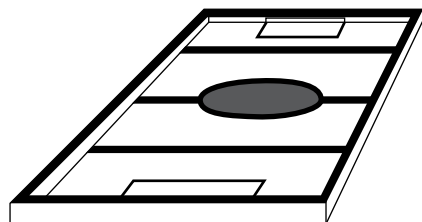
Wie oft jeder Spieler in einer Serie schießen darf, kann beliebig gewählt werden. Gewinner ist jener Spieler, der am Ende die meisten Kegel umgeschossen hat!

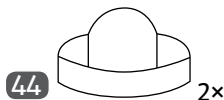
Air Hockey

Spieler: 2

Material:

41





Air-Hockey ist ein informelles Spiel, über die genauen Regeln einigen sich die Spieler gewöhnlich vor dem Beginn.

Es gibt jedoch einige Grund- und weitergehende Turnierregeln:

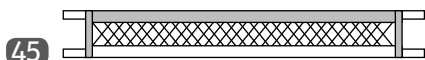
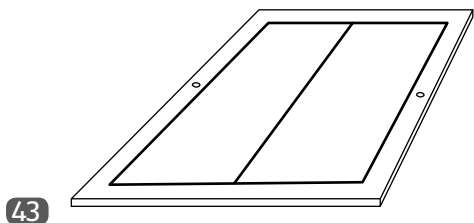
- Die Spieler stehen an den entgegengesetzten Enden des Tisches.
- Sie schlagen den Puck hin und her, bis er in das Tor eines Spielers gelangt.
- Das Spiel wird fortgesetzt, bis einer der Spieler eine gewisse Punktzahl – meist 7 oder 9 Punkte – erreicht hat oder eine vor dem Spiel festgelegte Zeit abgelaufen ist.
- Der Puck darf nur mit dem Schläger berührt werden. Eine Berührung mit einem Teil des Körpers ist nicht zulässig.
- Der Puck darf nicht blockiert werden, indem der Schläger darauf platziert wird.
- Der Schläger darf nicht vom Spielfeld genommen werden.

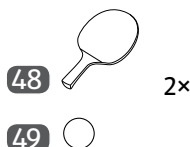
Der Puck darf nicht geschlagen werden, wenn er trudelt, da sonst die Gefahr besteht, dass er vom Spielfeld abhebt und vom Tisch geschleudert wird.

Tischtennis

Spieler: 2

Material:





Aufschlag

- Der Ball wird hinter dem Tisch senkrecht hochgeworfen.
- Der Ball muss vom Aufschläger so gespielt werden, dass er zuerst auf der eigenen, dann auf der gegnerischen Tischhälfte aufspringt.
- Berührt der Ball dabei das Netz, so ist dies ein „Netzaufschlag“ und muss wiederholt werden.
- Wird der Ball beim Aufschlag nicht getroffen, ist dies ein Fehler und der Gegner erhält 1 Punkt.
- Jeder Spieler schlägt zweimal auf, dann ist der Gegner an der Reihe. Eine Ausnahme gibt es jedoch bei der Satzverlängerung: Ab 10:10 wird abwechselnd aufgeschlagen.
- Beim Doppel muss der Aufschläger den Ball diagonal von seiner Vorhandseite in die gegnerische Vorhandseite spielen (aus Sicht eines Rechtshänders!), beim Einzel gibt es keine Einschränkung.

Ballwechsel

- Der Ball muss direkt auf die gegnerische Hälfte gespielt werden, nicht wie beim Aufschlag.
- Bevor man den Ball spielt, darf er nur die eigene Tischhälfte berührt haben.
- Man darf den Ball, wie beim Tennis („volley“), nicht aus der Luft annehmen.
- Bevor der Ball die gegnerische Tischhälfte trifft, darf nur das Netz oder der Netzpfeosten berührt werden. Werden andere Gegenstände wie Kleidung, Decke oder Wand berührt, gilt dies als Fehler.
- Ein Ball, der die gegnerische Tischhälfte berührt, zählt nur dann, wenn er die Oberkante und nicht die Seite des Tisches berührt.

Satz

- Ein Satz wird von dem gewonnen, der zuerst 11 Punkte erreicht hat.
- Wenn beide Spieler 10 Punkte haben, geht es in die Satzverlängerung: Der Spieler, der zuerst mit 2 Punkten Vorsprung führt, gewinnt. z. B.: 12:10, 15:13 etc.
- Nach jedem Satz werden die Seiten gewechselt. Im entscheidenden letzten Satz findet der Seitenwechsel statt, sobald einer der Spieler 5 Punkte erreicht hat.

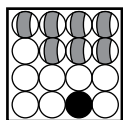
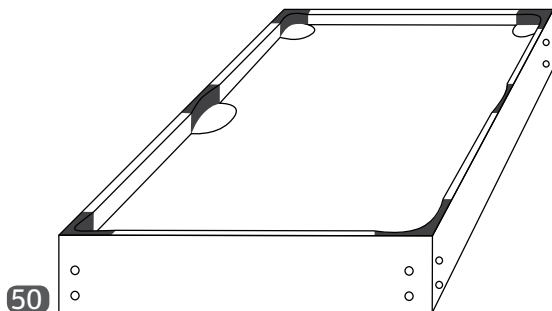
Spiel

- In der Regel besteht ein Spiel aus 3 Gewinnsätzen. Im Höchstfall können 5 Sätze gespielt werden, bei einem 2:2 Satzgleichstand bringt der 5. Satz die Entscheidung.

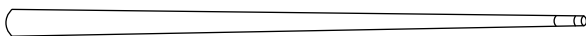
Billard

Spieler: 2

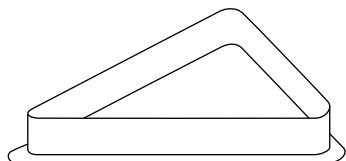
Material:



16x



2x



2x

Aufbau der Kugeln:

Beim Aufbau muss ein Dreieck benutzt werden. Die vorderste Kugel muss auf dem Fußpunkt liegen, die schwarze Kugel befindet sich in der Mitte.

Anspiel:

Das Anspielrecht kann z. B. durch Auslosung oder Ausstoßen bestimmt werden: Je eine farbige Kugel wird von je einem Spieler der Gegnermannschaft von der Kopflinie in Richtung der gegenüberliegenden Grundlinie so gespielt, dass sie wieder möglichst nahe zur „eigenen“ Grundlinie zurück rollt, ohne diese zu berühren. Wer gewinnt, kann bestimmen, ob er oder der Gegner anspielt.

Beim Anspiel wird die weiße Kugel von der Kopflinie in Richtung des „Kugeldreiecks“ gespielt. So lange keine Kugel in ein Loch fällt, ist offen, welche Mannschaft auf welche Kugeln spielt. Fallen nach einem Stoß ganze und halbe Kugeln in ein Loch, kann der Spieler wählen, auf welche er von nun an spielen will.

Korrektter Stoß:

Ein Spieler muss die weiße Kugel so stoßen, dass sie zuerst eine eigene Kugel berührt.

Nichtversenken einer Kugel:

Gelingt es einem Spieler nicht, mit einem korrekten Stoß eine Kugel zu versenken, so ist der Gegner an der Reihe.

Kugelabstand von der Bande:

Es ist kein Verschieben der Kugel von der Bande erlaubt: die Kugel bleibt dort, wo sie liegt.

Foul ist, wenn:

- nach einem korrekten Stoß keine Kugel die Bande berührt oder versenkt wird.
- ein Spieler die weiße Kugel so stößt, dass sie zuerst eine Gegnerkugel oder gar keine Kugel berührt.
- die weiße Kugel infolge eines Stoßes in ein Loch fällt.
- die weiße und eine/mehrere eigene/gegnerische Kugel(n) in ein Loch fallen. In diesem Fall wird nur die weiße Kugel wieder herausgenommen, und der Gegner darf spielen.
- eine versenkte Kugel nicht angezeigt/angesagt wurde. Die Kugel bleibt im Loch und der Gegner darf spielen.

!! Nach einem Foul darf der Gegner die weiße Kugel immer im ganzen Feld setzen und in jede Richtung spielen !!

Das Spiel ist verloren, wenn:

- die schwarze Kugel in ein Loch fällt, bevor alle eigenen Kugeln versenkt worden sind.
- die schwarze Kugel als letzte versenkt wird und bei demselben Stoß auch die Weiße in ein Loch fällt.

Das Spiel ist gewonnen, wenn:

- eine Mannschaft alle ihre Kugeln und als letzte die schwarze Kugel versenkt hat.

Reinigung

**HINWEIS!****Beschädigungsgefahr!**

Unsachgemäße Reinigung kann zu Beschädigung des Tisches führen.

- Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungsmittel, Bürsten mit Metall- oder Nylonborsten sowie scharfe oder metallische Reinigungsgegenstände wie Messer, harte Spachtel und dergleichen. Diese können die Oberflächen beschädigen.
- Wischen Sie den Tisch mit einem leicht angefeuchteten Tuch ab. Lassen Sie alle Teile danach vollständig trocknen.

Wartung

- Überprüfen Sie regelmäßig alle montierten Bauteile auf ordnungsgemäßen und festen Sitz.
- Kontrollieren Sie alle Halterungen regelmäßig auf festen Sitz und Roststellen.

Aufbewahrung

- Lagern Sie den Tisch in einem trockenen, gut durchlüfteten Raum.

Technische Daten

Modell:	260314
Abmessungen	
Fußball-Tisch:	107 × 61,2 × 80 cm
Billard-Aufsatz:	102,8 × 57 × 69,4 cm
Tischtennis-Aufsatz:	95,6 × 49,8 cm
Hockey-Aufsatz:	93,2 × 47,4 cm
Artikelnummer:	45037

Konformitätserklärung



Die EU-Konformitätserklärung kann bei der in der Garantiekarte (am Ende dieser Anleitung) angeführten Adresse angefordert werden.

Entsorgung

Verpackung entsorgen



Entsorgen Sie die Verpackung sortenrein. Geben Sie Pappe und Karton zum Altpapier, Folien in die Wertstoff-Sammlung.

Tisch entsorgen

Entsorgen Sie den Tisch gemäß der in Ihrem Land geltenden Vorschriften zur Entsorgung. Über die Möglichkeiten der Entsorgung können Sie sich bei Ihrem öffentlich-rechtlichen Entsorgungsträger informieren.

Répertoire

Vue d'ensemble.....	4
Utilisation.....	5
Contenu de livraison/Pièces de l'appareil	26
Codes QR	27
Généralités.....	28
Lire le mode d'emploi et le conserver	28
Légende des symboles.....	28
Sécurité.....	29
Utilisation conforme à l'usage prévu.....	29
Instructions de montage.....	30
Vérifier la table et le contenu de la livraison	30
Monter la table.....	30
Règles de jeu	31
Backgammon.....	31
Dame	33
Échecs	34
Black Jack.....	36
Shuffleboard	38
Quilles	38
Air Hockey.....	39
Tennis de table	40
Billard	41
Nettoyage	43
Entretien	44
Rangement	44
Données techniques.....	44
Déclaration de conformité	44
Élimination	44
Garantie	65
Bon de garantie.....	65
Conditions de garantie.....	67
Montage.....	69

Contenu de livraison/Pièces de l'appareil

- | | |
|--|---|
| 1 Pied de table, 4× | 29 Écrou (4 mm), 26× |
| 2 Barre latérale pour la table de base (long), 2× | 30 Clé Allen |
| 3 Barre latérale pour la table de base (court), 2× | 31 Clé polygonale |
| 4 But, 2× | 32 Tournevis cruciforme |
| 5 Poignée, 8× | 33 Surface de jeu B (Backgammon, Dame, Échecs, Shuffleboard, Quilles) |
| 6 Barre latérale pour la table de babyfoot (court), 2× | 34 Pions foncés, 15× |
| 7 Barre latérale pour la table de babyfoot (long), 2× | 35 Pions clairs 15× |
| 8 Arrêts, 8× | 36 Dé (grand) |
| 9 Surface de jeu A (babyfoot) | 37 Dé (petit), 4× |
| 10 Joueur (rouge), 11× | 38 Pièces d'échecs, 32× |
| 11 Joueur (bleu), 11× | 39 Cartes de jeux, 54× |
| 12 Tige filetée, 2× | 40 Quilles, 10× |
| 13 Traverse, 2× | 41 Boule |
| 14 Tampon caoutchouc (gardien), 4× | 42 Disque, 6× |
| 15 Entrée balle, 2× | 43 Surface de jeu C (Air Hockey, Tennis de table) |
| 16 Balle, 3× | 44 Crosse Air-Hockey, 2× |
| 17 Barre babyfoot (4 trous), 4× | 45 Filet |
| 18 Barre babyfoot (3 trous) 2× | 46 Palet, 2× |
| 19 Barre babyfoot (6 trous), 2× | 47 Montant, 2× |
| 20 Vis (3×12 mm), 8× | 48 Raquette tennis de table, 2× |
| 21 Vis (4×16 mm), 6× | 49 Balle tennis de table, 3× |
| 22 Vis (4×18 mm), 26× | 50 Surface de jeu D (Billard) |
| 23 Vis (6×30 mm), 16× | 51 Boules de billard, 16× |
| 24 Vis (4×45 mm), 8× | 52 Queue, 2× |
| 25 Disque de glisse, 16× | 53 Triangle |
| 26 Tampon caoutchouc (joueurs), 32× | 54 Craie, 2× |
| 27 Rondelle (ø 6 mm), 20× | |
| 28 Écrou (6 mm), 4× | |

Aller rapidement et facilement au but avec les codes QR

Si vous avez besoin d'informations sur les produits, de pièces de rechange ou d'accessoires, de données sur les garanties fabricant ou sur les unités de service ou si vous souhaitez regarder confortablement des instructions en vidéo – avec nos codes QR, vous parvenez au but en toute facilité.

Les codes QR, qu'est-ce?

Les codes QR (QR = Quick Response) sont des codes graphiques qui peuvent être lus à l'aide d'un appareil photo du smartphone et qui contiennent par exemple un lien vers un site Internet ou des données de contact.

Votre avantage: plus de frappe contraignante d'adresses Internet ou de données de contact!

Comment faire?

Pour scanner les codes QR, vous avez simplement besoin d'un smartphone, d'un lecteur de codes QR installé ainsi que d'une connexion Internet.*

Vous trouverez généralement un lecteur de codes QR gratuitement dans l'App Store de votre smartphone.

Testez dès maintenant

Scannez simplement le code QR suivant avec votre smartphone pour en savoir plus sur votre nouveau produit Aldi.*

Votre portail de services Aldi

Toutes les informations mentionnées plus haut sont également disponibles sur Internet via le portail de services Aldi sous www.aldi-service.ch.



* L'exécution du lecteur de codes QR peut entraîner des frais pour la connexion Internet en fonction de votre tarif.

Généralités

Lire le mode d'emploi et le conserver



Ce mode d'emploi fait partie de cette table multi-jeux. Il contient des informations importantes pour la mise en service et l'utilisation.

Pour garantir une compréhension facile, la table multi-jeux est appelée par la suite seulement «table».

Lisez le mode d'emploi attentivement, en particulier les consignes de sécurité, avant de monter et d'utiliser la table. Le non-respect de ce mode d'emploi peut provoquer de graves blessures ou endommager la table.

Le mode d'emploi est basé sur les normes et réglementations en vigueur dans l'Union Européenne. À l'étranger, veuillez respecter les directives et lois spécifiques au pays.

Conservez le mode d'emploi pour des utilisations futures. Si vous transmettez la table à des tiers, joignez obligatoirement ce mode d'emploi.

Légende des symboles

Les symboles et mots signalétiques suivants sont utilisés dans ce mode d'emploi, sur la table ou sur l'emballage.



ATTENTION! Ce terme signalétique désigne un risque à un degré moyen qui, si on ne l'évite pas, peut avoir comme conséquence la mort ou une grave blessure.



AVIS! Ce terme signalétique avertit de dommages matériels éventuels ou vous donne des informations complémentaires utiles pour le montage ou l'exploitation.



Déclaration de conformité (voir chapitre «Déclaration de conformité»): Les produits marqués par ce symbole répondent à toutes les consignes communautaires de l'Espace économique européen.



Ce pictogramme identifie des produits non adaptés à des enfants de moins de trois ans.

Sécurité

Utilisation conforme à l'usage prévu

La table est conçue exclusivement aux jeux listés sur l'emballage et dans ce mode d'emploi. Elle est exclusivement destinée à l'usage privé et n'est pas adaptée à une utilisation professionnelle.

Utilisez la table uniquement comme c'est décrit dans ce mode d'emploi. Toute autre utilisation est considérée comme non conforme à l'usage prévu et peut provoquer des dommages matériels ou même corporels.

Le fabricant ou commerçant décline toute responsabilité pour des dommages survenus par une utilisation non conforme ou contraire à l'usage prévu.



ATTENTION!

Risque d'étouffement!

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'étouffement par petites pièces pouvant être avalées.

- Tenez éloignés les enfants lorsque vous enlevez la table de l'emballage, et ne laissez pas la table sans surveillance si des enfants de moins de trois ans sont à proximité.
- Ne laissez pas les enfants jouer avec le film d'emballage. Les enfants peuvent s'y emmêler et s'étouffer en jouant avec celui-ci.



AVIS!

Risque d'endommagement!

Une manipulation non conforme de la table peut provoquer des dommages.

- Installez la table toujours avec les quatre pieds sur une surface de travail facile d'accès, plate, sèche, résistante à la chaleur et suffisamment stable.
- Éloignez la table de feux ouverts et de surfaces brûlantes.
- N'exposez jamais la table à des températures élevées (chauffage etc.) ou des intempéries (pluies etc.).
- N'utilisez plus la table lorsque les pièces en plastique présentent des fissures ou des fentes ou se sont déformées. Ne remplacez les composants que par des pièces de rechange d'origine. Dans ce cas, veuillez-vous adresser au fabricant à l'adresse de service indiquée sur la carte de garantie.

Instructions de montage

Vérifier la table et le contenu de la livraison

**AVIS!****Risque d'endommagement!**

Si vous ouvrez l'emballage négligemment avec un couteau bien aiguisé ou à l'aide d'autres objets pointus, vous risquez d'endommager rapidement la table.

– Soyez très prudent lors de l'ouverture.

1. Retirez la table de l'emballage.
2. Vérifiez si la livraison est complète (voir **figure A – D**).
3. Vérifiez si la table ou les différentes pièces présentent des dommages. Si c'est le cas, n'utilisez pas la table. Adressez-vous au fabricant à l'aide de l'adresse de service indiquée sur la carte de garantie.
4. Enlevez tous les matériaux d'emballage et amenez triés par sorte au recyclage des systèmes de collectes publiques (voir chapitre «Élimination»).

Monter la table

**ATTENTION!****Risque de blessure!**

Le montage non conforme de la table peut provoquer des blessures.

- Ne laissez pas les enfants monter la table, et tenez éloignés les enfants pendant le montage pour qu'ils ne se blessent pas par des pincements ou écrasements.
 - Vos enfants ne doivent pas jouer avec la table tant que cette dernière n'est pas entièrement montée.
1. Posez les différentes pièces sur un sol ferme, sec et propre.
 2. Respectez les consignes de montage comme décrit dans le chapitre «Montage» à la fin de ce mode d'emploi.
 3. Veillez à la fin du montage que toutes les pièces soient montées et fixées correctement.

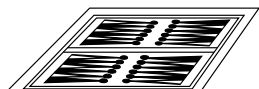
Règles de jeu

Backgammon

Nombre de joueurs: 2

Matériau:

33



34



15x

35



15x

36



37



Préparation du jeu et déroulement de la partie:

Au backgammon, les pions doivent être placés en position initiale de la manière suivante:

Un joueur place:

- 2 pions sur la flèche 1,
- 5 pions sur la flèche 12,
- 3 pions sur la flèche 17,
- 5 pions sur la flèche 19.

L'autre place

- 2 pions sur la flèche 24,
- 5 pions sur la flèche 13,
- 3 pions sur la flèche 8,
- 5 pions sur la flèche 6.

Chaque joueur lance un dé, celui qui obtient le plus grand nombre de points commence. Comme les joueurs se font face, l'un déplace ses pions de 1 à 24, l'autre de 24 à 1!

On lance toujours les deux dés simultanément. Si le joueur fait un double (les deux dés affichent le même nombre de points), on compte à la fois les points de la face supérieure des dés, et ceux de la face inférieure. Ainsi, si le joueur fait par exemple un double six, il doit avancer 2 pions de 6 cases et 2 pions d'une case. Par ailleurs, un joueur ayant fait un double a le droit de rejouer. Un joueur peut placer autant de pions d'une même couleur qu'il le souhaite sur une même flèche.

Un joueur ne peut pas poser de pions sur une flèche occupée par deux ou plusieurs pions adverses. En revanche, cette flèche compte et peut être franchie. Lorsqu'un joueur occupe plusieurs flèches consécutives de la sorte, on dit qu'elles forment un pont. Selon sa taille, un pont peut s'avérer extrêmement gênant pour l'adversaire, car il aura besoin d'un certain nombre de points aux dés pour pouvoir le franchir. Il peut choisir de totaliser le nombre de points des deux dés et n'avancer qu'un seul pion, ou bien d'avancer un pion par dé.

Important! Lorsque l'on choisit d'avancer 2 pions, il faut en principe commencer par le nombre de points le moins élevé. Si l'on obtient par exemple un 2 et un 5 et que l'on ne peut pas déplacer ses pions parce que la flèche correspondante est occupée par l'adversaire, on passe son tour! Si l'on peut faire 2, mais pas 5, on ne passe que le 5.

Il en est de même en présence d'un double. La face intérieure du double ne doit pas être jouée tant que la face supérieure des dés n'a pas été jouée. Si on peut avancer tous les points de la face supérieure, il n'est pas nécessaire d'avancer la totalité des points du dessous.

Si le joueur parvient à une flèche occupée par un seul pion adverse, il peut «frapper» ce pion et le remplacer par son propre pion. Il est possible de frapper plusieurs pions adverses en un seul coup. Si l'on obtient par exemple un 2 et un 6 et que les flèches 2 et 8 (en comptant à partir de son propre pion) ne sont respectivement occupées que par un seul pion adverse, on pourra frapper ces deux pions et les placer sur la barre.

Lorsqu'un joueur possède des pions frappés qui se trouvent sur la barre, il ne peut pas continuer à déplacer ses pions avant d'avoir remis en jeu les pions frappés. La remise en jeu d'un pion frappé se fait par un lancer de dés normal. Les pions sont placés en fonction du nombre de points obtenu dans le jan d'arrivée adverse. Si le pion ne peut être remis en jeu, le joueur passe son tour. Si plusieurs pions ont été frappés, le joueur doit d'abord remettre en jeu tous ses pions avant de pouvoir continuer à déplacer les autres.

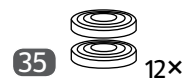
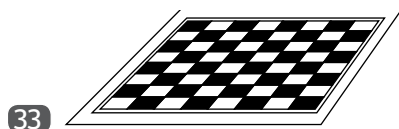
Fin de la partie:

Lorsqu'un joueur a amené tous ses pions dans son jan d'arrivée (19-24 ou 6-1), il peut comment à les sortir du tablier, en respectant pour ce faire le nombre de points affichés par les dés. Le vainqueur est le joueur ayant sorti tous ses pions en premier.

Dame

Nombre de joueurs: 2

Matériau:



But du jeu:

Dans ce duel stratégique, le but du jeu consiste à prendre tous les pions de l'adversaire ou à l'encercler pour l'empêcher de jouer.

Préparation du jeu et déroulement de la partie:

Le damier est divisé en 64 cases égales, 32 claires et 32 foncées. Le damier sert également de plateau de jeu pour les échecs et différents autres jeux.

Avant de commencer, le damier est placé de sorte que la première case de droite, pour chaque joueur, soit une case claire.

Les deux joueurs posent leurs 12 pions sur les cases foncées des 3 premières rangées, de sorte que les 2 rangées du milieu ne soient pas occupées.

Durant la partie, les pions ne se déplacent que sur les cases foncées, c'est-à-dire en diagonale.

Chaque joueur joue à tour de rôle, sachant que les blancs commencent. Les joueurs doivent veiller à toujours assurer leurs arrières. Lorsqu'un pion se trouve devant un pion adverse derrière lequel se trouve une case libre, il peut prendre le pion en sautant par-dessus. Le pion ainsi pris est retiré du jeu. Il est possible de prendre plusieurs pions d'un seul coup, lorsque les pions adverses sont respectivement séparés par une case libre. Les joueurs doivent donc veiller à avancer leurs pions de manière groupée. La prise est obligatoire. En présence de plusieurs possibilités pour prendre un pion, il appartient au joueur d'en choisir une, puisqu'il ne peut déplacer qu'un seul pion.

Important!

- Les pions se déplacent toujours vers l'adversaire, c'est-à-dire d'une seule case.
- En revanche, il est possible de prendre des pions en avançant ou en reculant.
- Si un joueur omet de prendre un pion adverse ou oublie de retirer du jeu le pion qu'il vient de prendre, l'adversaire est en droit de retirer le pion qui aurait dû être pris. C'est malgré tout à l'adversaire de jouer.

Lorsqu'un pion atteint la dernière rangée adverse, on le couronne en plaçant dessus un second pion de la même couleur qui a déjà été pris. Ce pion devient alors une «dame».

La dame peut se déplacer en avant et en arrière sur sa diagonale, et sauter plusieurs cases libres. Elle peut donc se déplacer d'un bout à l'autre du damier, et prendre les pions adverses qui ne se trouvent pas juste devant elle. Mais elle peut aussi être prise comme n'importe quel autre pion.

Fin de la partie:

La partie est terminée quand l'un des joueurs a perdu tous ses pions ou bien lorsqu'il ne peut plus bouger ses pions restants, car ces derniers sont encerclés.

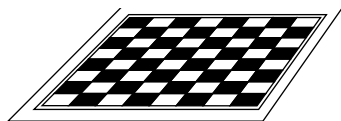
La partie peut aussi être déclarée nulle, par exemple quand chaque joueur n'a plus qu'une dame et qu'aucun d'entre eux ne se laissera prendre.

Échecs

Nombre de joueurs: 2

Matériau:

33

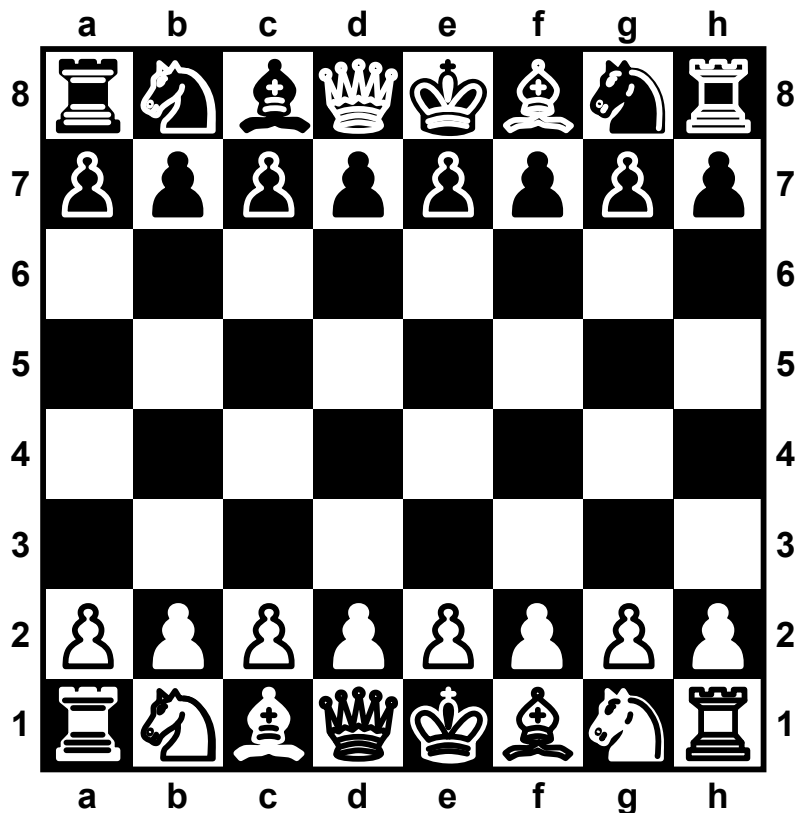


38



32×

Avant de commencer, on dispose les pièces comme représenté ci-dessus



Les blancs commencent.

Déplacement des pièces:

- Le roi: D'une case dans toutes les directions
- La dame: D'un nombre quelconque de cases dans toutes les directions, sans toutefois sauter de pièces.
- Le fou: D'un nombre quelconque de cases en diagonale, sans toutefois sauter de pièces.
- Le cavalier: De 2 cases en avant, en arrière ou de côté puis d'une case de côté (ou bien d'une case en avant, en arrière ou de côté puis de 2 cases de côté); le cavalier est le seul aux échecs à pouvoir passer par-dessus d'autres pièces.
- La tour: D'un nombre quelconque de cases en avant, en arrière ou de côté, sans sauter par-dessus d'autres pièces.

- Le pion: D'une case en avant; depuis sa position initiale, il peut avancer de 1 ou 2 cases. Lorsqu'un pion atteint la dernière rangée adverse (ligne 8 ou 1), il se transforme avant le coup suivant en dame, en tour, en fou ou en cavalier (on choisit généralement la dame, puisque c'est la pièce la plus forte).

La capture de pièces:

Si le joueur veut avancer sur une case occupée par l'adversaire, il doit capturer la pièce adverse et prendre sa place. La pièce capturée sort alors du jeu. Le pion prend uniquement en diagonale. Lorsqu'un pion en position initiale avance de 2 cases pour ne pas être pris, le pion adverse peut quand même le prendre comme s'il n'avait avancé que d'une case, à condition de le faire immédiatement. On appelle ce coup la «prise en passant».

Le roque:

On entend par roque un double coup qui permet de déplacer 2 pièces simultanément (le roi et la tour) afin de protéger le roi. Pour jouer ce coup, il faut déplacer d'abord le roi de 2 cases vers la tour, et placer ensuite la tour de l'autre côté du roi. C'est le seul coup qui permet de déplacer le roi de plus d'une seule case. Il est interdit de roquer quand le roi est mis en échec, quand le roi et/ou la tour concerné ont déjà bougé, ou en présence d'autres pièces entre le roi et la tour.

But du jeu:

Le but du jeu d'échecs est de réussir à prendre le roi de l'adversaire. Lorsqu'un joueur attaque le roi adverse, il proclame «échec». Le joueur mis en échec peut parer la mise en échec en déplaçant son roi sur une autre case, en prenant la pièce qui met le roi en échec ou en intercalant une pièce entre l'attaquant et son roi. Si aucun de ces trois coups s'avère impossible pour soustraire le roi à l'échec, le roi est alors «échec et mat», et la partie est perdue.

Black Jack

Nombre de joueurs: 6 – 7

Matériau:



39

54×

Le joueur doit s'approcher le plus possible de la valeur 21 sans la dépasser (auquel cas on dit que le joueur «saute» ou «crève»). Le joueur joue avec les cartes qui lui sont distribuées.

À la maison, on peut jouer au black jack à beaucoup. Les joueurs ne jouent pas les uns contre les autres, mais chacun pour soi contre le croupier. Il peut donc y avoir plusieurs gagnants au cours d'une même partie de black jack. Lorsque le joueur et le croupier sont à égalité, personne ne gagne.

Comment compter les cartes?

Les cartes portant des chiffres comptent pour leur valeur nominale. Les figures comptent chacune 10 points. L'as est un peu plus compliqué, car il vaut 11 points, sauf si le joueur dépasse les 21 points, auquel cas il ne vaut que 1 point. Une main comportant un as s'appelle une «soft hand».

Au début de la partie, une carte face cachée est distribuée à chaque joueur, puis une carte face visible. La carte face cachée est appelée «hole card» et seul le joueur la voit. Il y a des joueurs qui comptent les cartes pour décider s'ils demandent une autre carte ou s'ils choisissent de s'arrêter. Pour ce faire, ils regardent toutes les cartes face visible et leur attribuent une valeur de 1 ou de -1, selon si la carte vaut un nombre de points élevé ou non. Grâce à cette méthode, ils peuvent estimer à l'aide d'un calcul de probabilités s'ils vont obtenir une carte élevée ou une carte basse s'ils demandent une autre carte.

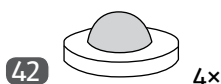
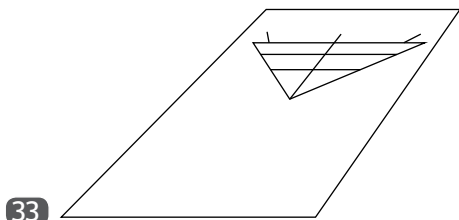
Vocabulaire et stratégie:

- Tirer une carte (en anglais «hit»): le joueur demande une autre carte afin de s'approcher des 21 points. Il est bon de prendre une carte lorsque l'on a 16 points ou moins en main, car on ne va probablement pas gagner la partie. Pour ce faire, le signal consiste à taper une fois avec le doigt sur la table.
- Rester (en anglais «stand» ou «stick» ou «stay»): ceci signifie que le joueur ne veut plus d'autre carte. Il le signale en bougeant la main horizontalement devant le corps.
- Doubler la mise (en anglais «double down»): le joueur double sa mise, mais ne tire plus qu'une seule carte.
- Faire un split: le joueur a cette option lorsqu'il a 2 cartes de même valeur en main (il peut s'agir de deux figures différentes). Ces 2 cartes constituent alors les premières cartes de 2 nouvelles mains. Ces deux mains sont jouées séparément et augmentent ainsi les chances du joueur.
- Abandonner (en anglais «surrender»): tous les casinos ne proposent pas cette option. Abandonner signifie pour le joueur qu'il récupère la moitié de sa mise.

Shuffleboard

Nombre de joueurs: 2

Matériau:



Le shuffleboard se joue généralement à deux (l'un contre l'autre). Le joueur qui commence est désigné à pile ou face.

Tour à tour, les joueurs essayent de pousser un palet d'un côté du plateau vers le triangle à l'opposé. Le joueur marque le nombre de points indiqué dans la zone du triangle atteinte par son palet.

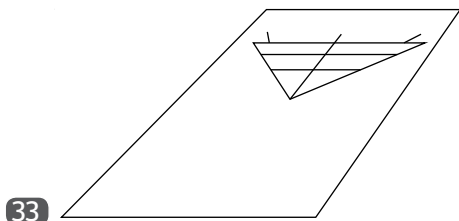
Si le palet arrive devant le triangle, le joueur ne marque aucun point. Si le palet arrive à la base du triangle, derrière la zone des points, il est pénalisé de dix points en moins. Avec son propre palet, le joueur peut frapper celui de l'adversaire.

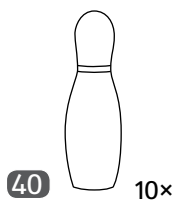
Les points sont comptés à la fin de chaque tour, quand les deux joueurs ont joué. Le vainqueur est le joueur qui obtient le premier 75 points.

Quilles

Nombre de joueurs: 4 – 6

Matériau:





Les 10 quilles sont placées debout dans le triangle prévu à cet effet.

Le joueur, se tenant à l'autre extrémité de la table, doit essayer de faire tomber un maximum de quilles avec sa boule!

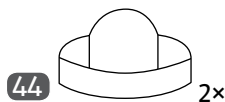
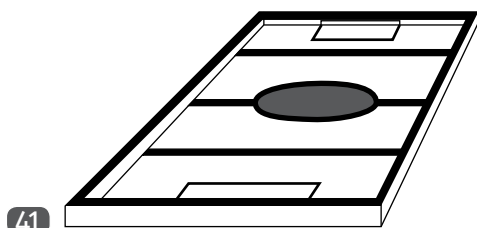
Les joueurs se mettent auparavant d'accord sur le nombre de fois que le joueur peut lancer sa boule au cours d'un même tour.

Le gagnant est le joueur qui a fait tomber le plus de quilles!

Air Hockey

Nombre de joueurs: 2

Matériau:



L'Air Hockey n'obéit pas à des conventions strictes. Généralement, les joueurs s'entendent sur les règles du jeu avant de commencer.

Il existe toutefois quelques règles de base et de tournoi:

- Les joueurs jouent face à face, chacun se trouvant à une extrémité de la table.
- Chaque joueur doit renvoyer le palet vers le camp adverse en essayant de marquer des buts.

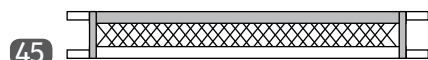
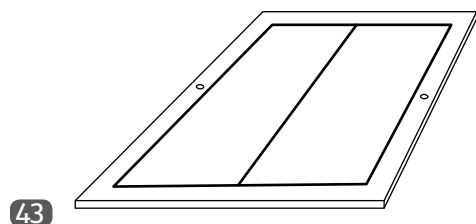
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs ait obtenu un certain nombre de points, généralement 7 ou 9, ou bien lorsque le temps préalablement convenu est écoulé.
- On ne peut taper le palet qu'avec le poussoir, tout contact avec une partie du corps étant interdit.
- Il est interdit de bloquer le palet en plaçant son poussoir dessus.
- Il est interdit de retirer le poussoir du plateau de jeu.

Il est interdit de taper un palet en rotation, car il risquerait de décoller du plateau et d'être projeté hors de la table.

Tennis de table

Nombre de joueurs: 2

Matériau:



Le service

- Le serveur lance la balle verticalement derrière la table.
- Le serveur doit frapper la balle de sorte qu'elle rebondisse d'abord dans le camp du serveur, puis dans le camp du relanceur.
- Si la balle touche le filet (service dit «net»), le service est à remettre.
- Si le serveur ne touche pas la balle, ceci est considéré comme une faute et l'adversaire marque 1 point.

Le service est effectué en alternance par chacun des joueurs et change tous les deux points. Il existe toutefois une exception: lorsque le score est à 10/10, le serveur change à chaque point.

- En double, le serveur doit servir dans la diagonale droite, c'est-à-dire que la balle doit d'abord rebondir sur la demi-table droite du serveur, puis sur la demi-table droite du relanceur. Cette restriction ne s'applique pas en simple.

L'échange de balles

- Contrairement au service, la balle ne doit rebondir que sur la demi-table de l'adversaire.
- Avant qu'un joueur ne renvoie une balle, cette dernière ne doit avoir touché que la demi-table de ce joueur.
- Contrairement au tennis, il est interdit d'effectuer une volée (frapper la balle sans qu'elle ait touché la table).
- Avant que la balle ne rebondisse dans le camp adverse, elle ne peut toucher que le filet ou le poteau du filet. Il y a faute si elle entre en contact avec d'autres objets (vêtement, plafond, mur etc.).
- La balle doit rebondir sur la demi-table adverse, et non pas sur le côté de la table.

La manche

- La manche est remportée par le premier joueur qui atteint 11 points.
- La manche est prolongée lorsque les joueurs ont tous les deux 10 points. Dans ce cas, c'est le joueur qui mène de 2 points d'avance qui remporte la manche. Exemple: 12:10, 15:13 etc.
- À la fin de chaque manche, les joueurs changent de côté. Durant la manche décisive, les joueurs changent de côté dès que le premier d'entre eux a marqué 5 points.

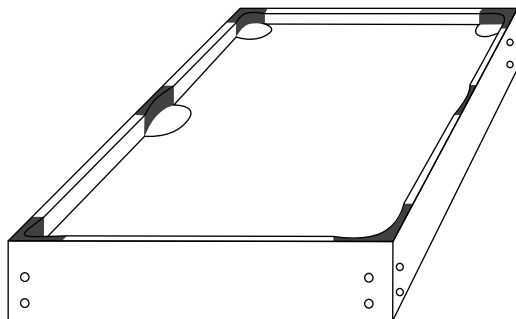
La partie

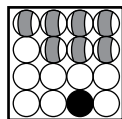
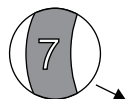
- En règle générale, une partie se compose de 3 manches gagnantes. Dans ce cas, les joueurs jouent 5 manches maximum: si chaque joueur remporte 2 manches, c'est la cinquième qui désigne le vainqueur.

Billard

Nombre de joueurs: 2

Matériau:

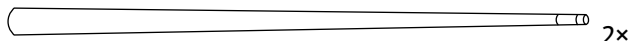




16×

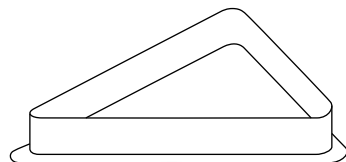
51

52



2×

53



54



2×

Disposition des boules:

Avant de commencer la partie, on dispose les boules à l'aide d'un triangle. La première boule doit se trouver sur la mouche du point de départ, la boule noire au centre du triangle.

Casse de départ:

Le joueur qui ouvre la partie peut-être tiré au sort ou désigné de la façon suivante: chaque joueur joue une boule depuis la tête de la table en direction de l'extrémité opposée, de sorte qu'elle revienne le plus près possible de la ligne de base sans la toucher. Celui qui gagne désigne le joueur qui commence.

Lors de la casse, le joueur ouvrant la partie frappe la boule blanche de la zone de départ en direction du triangle. Tant qu'aucune boule n'est rentrée, on ne sait pas encore qui joue avec quelles boules. Si lors de la casse, le joueur rentre des boules pleines et des boules rayées, il peut choisir le groupe qu'il souhaite garder.

Coup régulier:

Le joueur doit toujours pousser la boule blanche de sorte qu'elle touche d'abord une boule de son groupe.

Boule non empochée:

Lorsqu'un joueur ne parvient pas à empocher une boule lors d'un coup régulier, c'est au tour de l'adversaire de jouer.

Distance entre les boules et la bande:

Il est interdit d'écarter la boule de la bande. La boule doit rester là où elle se trouve.

Il y a faute quand:

- après un coup régulier, aucune boule ne touche la bande ni n'est rentrée.
- un joueur pousse la boule blanche de sorte qu'elle touche d'abord une boule adverse ou aucune boule.
- un joueur rentre la boule blanche.
- quand un joueur rentre la boule blanche ainsi qu'une ou plusieurs boules de son groupe ou du groupe adverse. Dans ce cas, on ne ressort que la boule blanche et c'est au tour de l'adversaire de jouer. Le joueur doit toujours pousser la boule blanche de sorte qu'elle touche d'abord une boule de son groupe.
- une boule qui n'avait pas été annoncée est empochée. La boule reste dans le trou et c'est au tour de l'adversaire de jouer.

!! À la suite d'une faute, l'adversaire a le droit de placer la boule blanche où il veut sur la table et de jouer dans n'importe quelle direction!

La partie est perdue quand:

- la boule noire est empochée en cours de partie.
- la boule blanche est empochée dans le même coup que la boule noire rentrée en dernier.

La partie est gagnée quand:

- une équipe a empoché toutes ses boules et rentré la boule noire en dernier.

Nettoyage

**AVIS!****Risque d'endommagement!**

Un nettoyage non conforme peut causer des dommages sur la table.

- N'utilisez aucun produit de nettoyage agressif, aucune brosse métallique ou en nylon, ainsi qu'aucun ustensile de nettoyage tranchant ou métallique tel qu'un couteau, une spatule dure ou un objet similaire. Ceux-ci peuvent endommager les surfaces.
- Essuyez la table avec un chiffon légèrement humide. Laissez sécher ensuite complètement toutes les pièces.

Entretien

- Vérifiez régulièrement tous les composants montés pour une assise correcte et ferme.
- Vérifiez régulièrement tous les supports pour une assise ferme et recherchez d'éventuels endroits de corrosion.

Rangement

- Entrez la table dans un endroit sec et bien aéré.

Données techniques

Modèle: 260314

Dimensions

Table de babyfoot: 107 × 61,2 × 80 cm

Surface billard: 102,8 × 57 × 69,4 cm

Surface tennis de table: 95,6 × 49,8 cm

Surface hockey: 93,2 × 47,4 cm

Code d'article: 45037

Déclaration de conformité



La déclaration de conformité UE peut être réclamée à l'adresse indiquée sur la carte de garantie (à la fin de ce mode d'emploi).

Élimination

Élimination de l'emballage



Éliminez l'emballage selon les sortes. Mettez le carton dans la collecte de vieux papier, les films dans la collecte de recyclage.

Élimination de la table

Éliminez la table selon les prescriptions pour l'élimination en vigueur dans votre pays. Vous pouvez vous informer chez votre service responsable public-privé au sujet des possibilités d'élimination.

Sommarior

Panoramica prodotto	4
Utilizzo	5
Dotazione/Parti dell'apparecchio	46
Codici QR	47
In generale	48
Leggere e conservare le istruzioni per l'uso	48
Descrizione pittogrammi	48
Sicurezza	49
Utilizzo conforme alla destinazione d'uso	49
Istruzioni di montaggio	50
Controllare il tavolo e la dotazione	50
Montare il tavolo	50
Regole del gioco	51
Backgammon	51
Dama	53
Scacchi	54
Black Jack	56
Shuffleboard	58
Birilli	58
Air Hockey	59
Ping-pong	60
Biliardo	61
Pulizia	63
Manutenzione	63
Conservazione	64
Dati tecnici	64
Dichiarazione di conformità	64
Smaltimento	64
Garanzia	65
Tagliando di garanzia	65
Condizioni di garanzia	68
Montaggio	69

Dotazione/Parti dell'apparecchio

- | | | | |
|----|---|----|--|
| 1 | Gamba del tavolo, 4× | 29 | Dado (4 mm), 26× |
| 2 | Barra laterale per tavolo di base (lunga), 2× | 30 | Chiave a brugola |
| 3 | Barra laterale per tavolo di base (corta), 2× | 31 | Chiave ad anello |
| 4 | Porta, 2× | 32 | Cacciavite a croce |
| 5 | Maniglia, 8× | 33 | Superficie di gioco B (Backgammon, Dama, Scacchi, Shuffleboard, Birilli) |
| 6 | Barra laterale per calcio balilla (corta), 2× | 34 | Pedine scure, 15× |
| 7 | Barra laterale per calcio balilla (lunga), 2× | 35 | Pedine chiare 15× |
| 8 | Fermo, 8× | 36 | Dado (grande) |
| 9 | Superficie di gioco A (calcio) | 37 | Dado (piccolo), 4× |
| 10 | Giocatore (rosso), 11× | 38 | Pezzi degli scacchi, 32× |
| 11 | Giocatore (blu), 11× | 39 | Carte da gioco, 54× |
| 12 | Asta filettata, 2× | 40 | Birillo, 10× |
| 13 | Traversa, 2× | 41 | Pallina |
| 14 | Tampone in gomma (portiere), 4× | 42 | Dischetto, 6× |
| 15 | Uscita palla, 2× | 43 | Superficie di gioco C (Air Hockey, Ping Pong) |
| 16 | Palla, 3× | 44 | Mazza da Air Hockey, 2× |
| 17 | Asta per calciatori (4 fori), 4× | 45 | Rete |
| 18 | Asta per calciatori (3 fori), 2× | 46 | Disco, 2× |
| 19 | Asta per calciatori (6 fori), 2× | 47 | Palo, 2× |
| 20 | Vite (3×12 mm), 8× | 48 | Racchetta da Ping Pong, 2× |
| 21 | Vite (4×16 mm), 6× | 49 | Pallina da Ping Pong, 3× |
| 22 | Vite (4×18 mm), 26× | 50 | Superficie di gioco D (Biliardo) |
| 23 | Vite (6×30 mm), 16× | 51 | Palle da biliardo, 16× |
| 24 | Vite (4×45 mm), 8× | 52 | Stecca, 2× |
| 25 | Disco di scorrimento, 16× | 53 | Triangolo |
| 26 | Tampone in gomma (calciatore), 32× | 54 | Gesso, 2× |
| 27 | Rondella (Ø 6 mm), 20× | | |
| 28 | Dado (6 mm), 4× | | |

Arrivare all'obiettivo in modo veloce e semplice grazie ai codici QR

Non importa se siete alla ricerca di informazioni relative a prodotti, pezzi di ricambio o accessori, se cercate garanzie dei produttori o centri di assistenza o se desiderate vedere comodamente un video-tutorial – grazie ai nostri codici QR riuscirete ad arrivare in modo semplicissimo al vostro obiettivo.

Cosa sono i codici QR?

I codici QR (QR = Quick Response) sono codici grafici acquisibili mediante la fotocamera di uno smartphone e che contengono per esempio un link ad un sito internet o dati di contatto.

Il vostro vantaggio: non si necessita più di dover digitare faticosamente indirizzi internet o dati di contatto!

Ecco come si fa

Per poter acquisire il codice QR si necessita semplicemente di uno smartphone, aver installato un software che legga i codici QR e di un collegamento internet.*

Software che leggono i codici QR sono disponibili nello App Store del vostro smartphone e in genere sono gratuiti.

Provate ora

Basta acquisire con il vostro smartphone il seguente codice QR per ottenere ulteriori informazioni relative al vostro prodotto Aldi.*

Il portale di assistenza Aldi

Tutte le suddette informazioni sono disponibili anche in internet nel portale di assistenza Aldi all'indirizzo www.aldi-service.ch.



* Eseguendo il lettore di codici QR potrebbero generarsi costi a seconda della tariffa scelta con il vostro operatore mobile a seguito del collegamento ad internet.

In generale

Leggere e conservare le istruzioni per l'uso



Le presenti istruzioni per l'uso si riferiscono al presente tavolo multifunzione. Contengono informazioni importanti relative alla messa in funzione e all'utilizzo.

Per migliorare la comprensione, d'ora innanzi il tavolo multifunzione verrà chiamato soltanto "tavolo".

Prima di montare ed utilizzare il tavolo leggere attentamente le istruzioni per l'uso, in particolar modo le note relative alla sicurezza. Il mancato rispetto delle presenti istruzioni per l'uso può provocare ferimenti gravi o danni al tavolo.

Le istruzioni per l'uso si basano sulle normative e regole vigenti nell'Unione Europea. All'estero rispettare anche linee guida e normative nazionali.

Conservare le istruzioni per l'uso per usi futuri. In caso di cessione del tavolo a terzi, consegnare anche le istruzioni per l'uso.

Descrizione pittogrammi

Nelle istruzioni d'uso, sul tavolo stesso o sull'imballaggio sono riportati i seguenti pittogrammi e le seguenti parole d'avvertimento.



ATTENTA! Questa parola d'avvertimento indica un pericolo a rischio medio che, se non evitato, può avere come conseguenza la morte o un ferimento grave.



AVVISO! Questa parola d'avvertimento indica possibili danni a cose o fornisce ulteriori indicazioni relative all'assemblaggio o al funzionamento.



Dichiarazione di conformità (vedi capitolo "Dichiarazione di conformità"): I prodotti identificati con questo simbolo soddisfano tutte le norme comunitarie applicabili nello Spazio economico europeo.



Questo simbolo etichetta i prodotti che non sono adatti ai bambini di età al di sotto di tre anni.

Sicurezza

Utilizzo conforme alla destinazione d'uso

Il tavolo è esclusivamente progettato per i giochi elencati sulla confezione e nelle presenti istruzioni per l'uso. È destinato soltanto all'uso in ambito privato e non in ambito professionale.

Utilizzare il tavolo soltanto come descritto nelle presenti istruzioni per l'uso. Ogni altro utilizzo è da intendersi come non conforme alla destinazione d'uso e può provocare danni a cose se non addirittura a persone.

Il produttore o rivenditore non si assume alcuna responsabilità per i danni dovuti all'uso non conforme alla destinazione o all'uso scorretto.



ATTENTA!

Pericolo di soffocamento!

Non è indicato per bambini con età inferiore ai 3 anni.
Pericolo di soffocamento a causa di piccole parti.

- Tenere lontani i bambini quando si estrae il tavolo dalla confezione e non lasciare il tavolo incustodito quando si trovano in prossimità bambini di età inferiore ai tre anni.
- Evitare che i bambini giochino con la pellicola d'imballaggio. Potrebbero restarvi intrappolati e soffocare.



AVVISO!

Pericolo di danneggiamento!

Il maneggio improprio può danneggiare il tavolo.

- Collocare il tavolo sempre con tutte e quattro le gambe su un piano di lavoro facilmente accessibile, orizzontale, asciutto, resistente al calore e sufficientemente stabile.
- Tenere il tavolo lontano da fuochi e superfici a temperature elevate.
- Non esporre mai il tavolo a temperature più elevate (riscaldamento ecc.) o ad agenti atmosferici (pioggia ecc.).
- Non utilizzare più il tavolo se i suoi componenti in plastica sono screpolati o spaccati, o se si sono deformati. Sostituire i componenti danneggiati soltanto con gli appropriati ricambi originali. In questo caso, rivolgersi al produttore al centro d'assistenza indicato sul tagliando di garanzia.

Istruzioni di montaggio

Controllare il tavolo e la dotazione



AVVISO!

Pericolo di danneggiamento!

Se si apre la confezione con un coltello affilato o altri oggetti appuntiti senza prestare sufficiente attenzione, si può danneggiare molto velocemente il tavolo.

– Nell'aprire la confezione fare molta attenzione.

1. Estrarre il tavolo dall'imballaggio.
2. Controllare se la fornitura è completa (vedi **figura A – D**).
3. Controllare che il tavolo o le parti singole non siano state danneggiate. Nel caso fossero danneggiati, non utilizzare il tavolo. Rivolgersi all'indirizzo del servizio assistenza clienti del produttore indicato nel tagliando di garanzia.
4. Rimuovere tutti i materiali di imballaggio e riciclarli secondo il sistemi di raccolta pubblico (vedi capitolo "Smaltimento").

Montare il tavolo



ATTENTA!

Pericolo di ferimento!

Un montaggio errato del tavolo può causare lesioni.

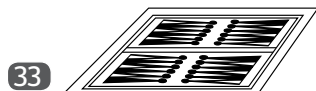
- Non lasciare che i bambini montino il tavolo e tenerli lontani durante il montaggio in modo che essi non si feriscano o si pizzichino.
 - I bambini potranno giocare con il tavolo soltanto quando sarà completamente montato.
1. Posizionare le singole parti su una superficie solida, asciutta e pulita.
 2. Seguire le istruzioni per l'installazione, come descritto nel capitolo "Montaggio" al termine delle presenti istruzioni per l'uso.
 3. Assicurarsi dopo il montaggio che tutte le parti siano in posizione e adeguatamente fissate.

Regole del gioco

Backgammon

Giocatori: 2

Materiale:



Preparazione del gioco e movimento delle pedine:

Nel Backgammon le pedine vengono collocate prima dell'inizio del gioco secondo questo schema:

Un giocatore colloca:

- 2 pedine sulla punta 1,
- 5 pedine sulla punta 12,
- 3 pedine sulla punta 17,
- 5 pedine sulla punta 19.

L'altro colloca:

- 2 pedine sulla punta 24,
- 5 pedine sulla punta 13,
- 3 pedine sulla punta 8,
- 5 pedine sulla punta 6.

Ogni giocatore lancia un dado. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto inizia il gioco. Dal momento che i giocatori sono uno di fronte all'altro, uno gioca sulle punte da 1 a 24 e l'altro sulle punte da 24 a 1!

Vengono lanciati sempre due dadi contemporaneamente. Se si ottengono due punteggi uguali (entrambi i dadi danno lo stesso punteggio) si contano non solo i punti indicati dalle facce superiori ma anche quelli indicati dalle facce inferiori. Ad esempio, in caso di doppio 6, è possibile muovere 2 pedine di 6 punte e altre 2 di 1 punta. Inoltre, quando si ottiene un risultato doppio, si tirano i dadi un'altra volta. Su ogni punta è possibile posizionare un numero a piacere di pedine dello stesso colore.

2 o più pedine su una punta costituiscono una “casa”. Una punta che contenga 2 o più pedine dell'avversario non può essere occupata. La punta può comunque essere contattata e deve essere saltata. Se un giocatore dispone di più case una di seguito all'altra, esse costituiscono un “blocco”. Un blocco, a seconda delle dimensioni, può creare notevoli difficoltà all'avversario perché, se con i dadi ottiene punteggi bassi, non riuscirà a saltare il blocco. In questo caso può decidere di sommare i punteggi ottenuti con i due dadi e di muovere quindi una sola pedina oppure di muovere una pedina per ogni dado.

Importante! Quando si gioca con 2 pedine, di regola si deve muovere prima in base al punteggio più basso. Se ad esempio con un lancio dei dadi si ottiene un 2 e un 5 e non si può muovere perché il campo corrispondente al 2 è occupato dall'avversario, si perde anche il 5! Se invece si può muovere di 2 ma non di 5, si perde solo il 5.

Lo stesso avviene quando si ottengono due risultati uguali con i dadi. Non si può muovere in base ai punti indicati sul lato inferiore se non è stato completamente utilizzato il punteggio relativo al lato superiore. Se però il lato superiore è stato completamente utilizzato, non è necessario utilizzare anche i punti relativi al lato inferiore.

Se durante il gioco si finisce su una punta che è già occupata da una pedina dell'avversario, tale pedina può essere mangiata e sostituita da una pedina propria. Con un solo colpo possono essere mangiate anche varie pedine dell'avversario. Se ad esempio si ottiene un 2 e un 6 e sulla punta 2 e sulla 8 (contando a partire dalla propria pedina) vi è una sola pedina dell'avversario, possono essere entrambe tolte dal campo di gioco.

Se un giocatore ha pedine che si trovano fuori dal campo di gioco, non può continuare a giocare con un'altra pedina fino a quando non ha fatto rientrare le pedine escluse. Per rimettere in gioco una pedina mangiata si lanciano normalmente i dadi. In questo caso le pedine vengono collocate, a seconda del numero di punti ottenuto, nella tavola dell'avversario. Se non è possibile inserire alcuna pedina, si perde il giro e il gioco passa all'avversario. Se sono state mangiate molte pedine, è necessario farle rientrare in gioco prima di proseguire.

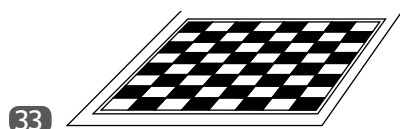
Fine del gioco:

Quando, dopo un certo tempo, tutte le pedine sono arrivate nell'ultima sezione della tavola di gioco (da 19 a 24 o da 6 a 1), si può iniziare a portarle fuori dalla tavola. Possono essere portate fuori le pedine a seconda del numero di punti ottenuti coi dadi. Chi riesce per primo a portar fuori tutte le pedine ha vinto.

Dama

Giocatori: 2

Materiale:



Scopo del gioco:

Duello strategico nel corso del quale un giocatore cerca di mangiare all'avversario tutte le pedine o di accerchiarlo per neutralizzarlo.

Preparazione del gioco e movimento delle pedine:

La damiera ha complessivamente 64 caselle, 32 nere e 32 bianche, e viene utilizzata anche per il gioco degli scacchi e per alcuni altri giochi.

Prima di iniziare a giocare, la damiera viene posizionata in modo che entrambi i giocatori abbiano sulla propria base, in basso a destra, una casella bianca.

Entrambi i giocatori dispongono ora le loro 12 pedine sui campi neri delle prime 3 righe in modo che rimangano vuote 2 righe al centro del campo di gioco.

Durante il gioco le pedine possono essere spostate solo sui campi neri, quindi possono muoversi solo in diagonale (in senso obliquo).

I giocatori muovono a turno e inizia il gioco colui che ha le pedine bianche. Durante il gioco è necessario accertarsi che ogni pedina disponga di copertura alle spalle. Infatti, nel caso in cui si trovi di fronte ad una pedina dell'avversario e abbia alle spalle una casella libera, la pedina può essere saltata e quindi mangiata. La pedina mangiata viene tolta dal gioco. Con una sola mossa possono essere mangiate anche varie pedine se, tra le pedine dell'avversario, è presente una casella vuota. Ogni giocatore deve quindi fare attenzione ad avanzare con le proprie pedine in maniera compatta. È obbligatorio effettuare una mossa; qualora vi siano diverse possibilità, essendo consentito lo spostamento di un solo pezzo per turno, la scelta spetta al giocatore.

Importante!

- Ci si muove sempre in direzione dell'avversario e sempre di una casella alla volta.
- Tuttavia è possibile mangiare sia in avanti sia indietro.
- Se un giocatore dimentica di mangiare una pedina dell'avversario o scorda di togliere dal campo di gioco una pedina mangiata, l'avversario può togliere dal gioco la pedina che non ha effettuato la mossa. Quest'operazione non viene considerata come una mossa.

Se si raggiunge la base dell'avversario con una pedina, su di essa viene collocata una pedina dello stesso colore, che è stata mangiata in precedenza. In questo caso si ottiene una dama.

La dama ha il diritto di muoversi in diagonale in avanti e indietro e può saltare un numero a piacere di caselle libere. Può quindi essere spostata da un lato all'altro del campo di gioco e può mangiare anche le pedine dell'avversario che non si trovano direttamente davanti ad essa. La dama però può essere mangiata come ogni altra pedina.

Fine del gioco:

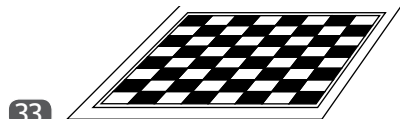
Il gioco termina quando un giocatore ha perduto tutte le sue pedine o quando non è più in condizione di muovere le pedine ancora presenti sulla damiera perché esse sono accerchiate.

La partita può anche finire pari (patta) se ogni giocatore, ad esempio, ha solo una dama e nessuno vuole spostare i propri pezzi in modo che possano essere mangiati dall'avversario.

Scacchi

Giocatori: 2

Materiale:



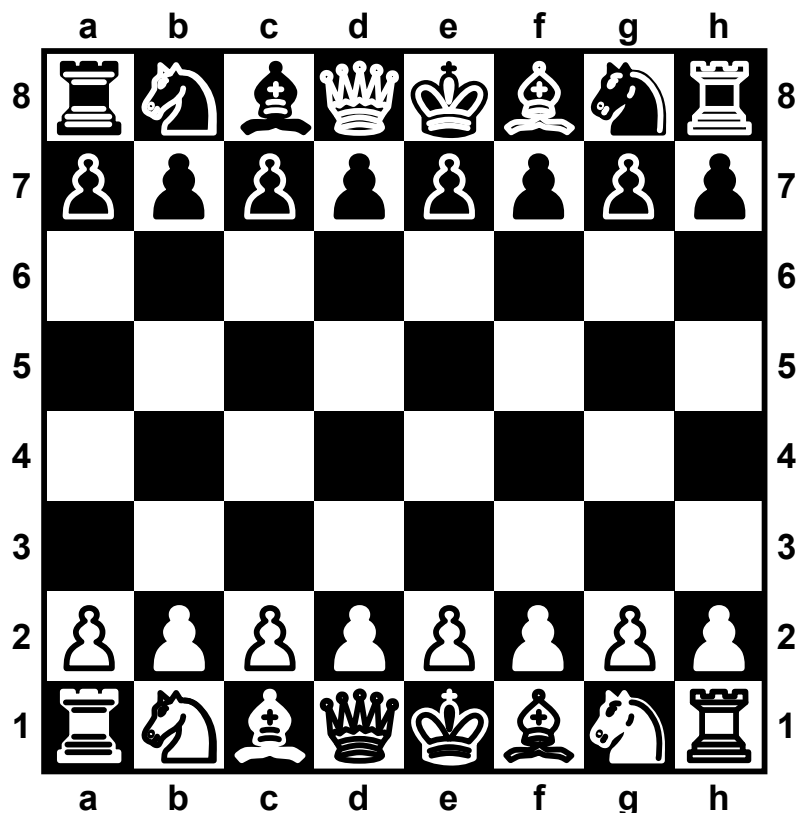
33



38

32×

Prima dell'inizio del gioco posizionare i pezzi come indicato.



Al bianco spetta la prima mossa.

Mosse:

- Il re si sposta di una casella in ogni direzione.
- La regina si può muovere di un numero di caselle a piacere, in tutte le direzioni, non può saltare altri pezzi.
- L'alfiere si può muovere di un numero di caselle a piacere in direzione diagonale, non può saltare altri pezzi.
- Il cavallo si muove di 2 caselle in avanti e indietro o lateralmente e da quella posizione ancora di una casella di lato (oppure di una casella in avanti o indietro o di lato e di 2 caselle lateralmente). Il cavallo è l'unico pezzo che può saltare altri pezzi.
- La torre può muoversi di un numero a piacere di caselle in avanti e indietro o lateralmente, non può superare altri pezzi.

- Il pedone può muoversi di una casella in avanti; dalla posizione iniziale può muovere anche di 2 caselle. Quando un pedone raggiunge l'ultima riga della scacchiera dell'avversario (8a linea o 1a linea), deve essere trasformato, vale a dire che prima della mossa successiva viene sostituito da regina, torre, alfiere o cavallo (di solito si sceglie la regina che è il pezzo più forte).

Presa:

Se si vuole conquistare una casella occupata dall'avversario, il pezzo dell'avversario viene mangiato dal proprio e viene quindi rimosso dal campo di gioco. I pedoni possono mangiare i pezzi che si trovano di fronte solo in diagonale. Se un pedone, dalla posizione di partenza, si muove di 2 caselle in avanti per non essere mangiato, il pedone avversario può mangiarlo ugualmente come se fosse stato spostato di una sola casella. Questa mossa deve essere effettuata immediatamente e viene detta "presa en passant".

Arrocco:

Con il nome di arrocco si indica una mossa nella quale vengono spostati contemporaneamente 2 pezzi (re e torre) per proteggere il re. Con questa mossa si sposta prima il re di 2 caselle in direzione della torre e la torre gli si mette a fianco dall'altra parte. Questa è l'unica mossa in cui il re può essere mosso di più di una casella. Generalmente non si può eseguire un arrocco se il re è sotto "scacco", se il re e/o la relativa torre hanno già modificato la propria posizione di partenza o se tra torre e re vi sono altri pezzi.

Scopo del gioco:

Scopo della partita è quello di mangiare il re dell'avversario. Quando un giocatore attacca il re avversario, dichiara "scacco". L'aggredito può difendersi da questa minaccia spostando il re su una casella non minacciata dall'avversario, mangiando il pezzo che lo attacca oppure collocando un proprio pezzo tra l'aggressore e il proprio re. Se queste 3 misure non sono più possibili, il re dà scacco matto e la partita è persa.

Black Jack

Giocatori: 6 – 7

Materiale:

**39**

54×

Tutto ciò che deve fare il giocatore è arrivare con le proprie carte il più vicino a 21 punti, senza superare tale punteggio (detto anche "bust" o sballare). Un giocatore può giocare solo con le carte che gli sono state distribuite.

Se si gioca a Black Jack a casa, è possibile giocare in molti. I giocatori non giocano uno contro l'altro, bensì contro il "dealer" e ognuno per sé. Per questo, in un'unica partita a Black Jack vi possono essere molti vincitori. Se il giocatore ed il dealer hanno lo stesso numero di punti, la partita termina in pareggio e non vince nessuno.

Come si ottengono i 21 punti con le carte?

I punti delle carte corrispondono al loro valore. Le figure valgono 10 punti ognuna. Con l'asso il conteggio dei punti è più complesso, infatti vale 11 punti a meno che con un asso il giocatore non sballi. In tal caso il suo valore scende a 1 punto. Una mano con un asso viene detta "soft hand".

All'inizio del gioco ogni giocatore riceve prima una carta coperta e quindi una carta scoperta. La carta coperta viene detta "hole card" e la può vedere solo il giocatore. Alcuni giocatori contano le carte per scoprire quando devono chiedere un hit (= chiedere un'altra carta) oppure quando devono stare (= non chiedere altre carte). Guardano tutte le carte scoperte e assegnano loro un valore di 1 oppure -1 a seconda che la carta abbia un punteggio elevato oppure basso. In base a ciò, grazie a calcoli di probabilità, sono in grado di stimare se riceveranno una carta dal punteggio alto o basso nel caso in cui chiedano ancora una carta (hit).

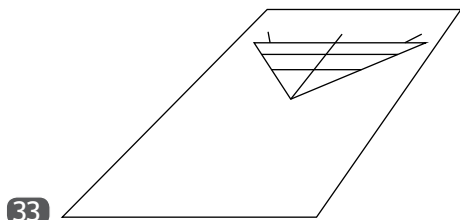
Concetti e strategie:

- **Hit:** Il giocatore chiede ancora una carta per avvicinarsi ai 21 punti. Conviene comprare una carta se si hanno in mano 16 punti o meno, perché in questo caso probabilmente non si vincerà comunque la mano. Il segnale per la richiesta di una carta è battere con il dito una volta sul tavolo.
- **Stare:** Il giocatore dice "sto" (nell'inglese "stand"). Ciò significa che non desidera altre carte. Per indicare tale decisione muove la mano orizzontalmente davanti a sé.
- **Double down:** Il giocatore raddoppia la posta e però chiede solo un'altra carta.
- **Split:** Il giocatore ha questa opzione quando ha in mano 2 carte dello stesso valore (possono essere anche 2 figure diverse). Queste 2 carte diventano le prime carte di 2 nuove mani. Esse vengono giocate separatamente e aumentano quindi le possibilità di vittoria del giocatore.
- **Surrender:** Non in tutti i casinò viene proposta questa variante. Significa semplicemente che il giocatore si arrende e recupera la metà della sua posta.

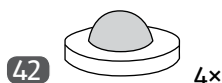
Shuffleboard

Giocatori: 2

Materiale:



33



42

4x

Lo shuffleboard si gioca per lo più in due (un giocatore contro l'altro). Si lancia una monetina per stabilire chi deve cominciare a giocare.

I giocatori cercano, alternativamente, di spingere un dischetto da un lato del campo di gioco al lato sul quale è disegnato un triangolo. A seconda della zona del triangolo in cui arriva il dischetto, si ottiene il relativo punteggio.

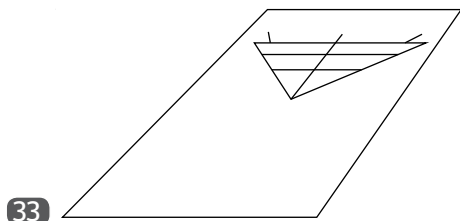
Se il dischetto si ferma prima del triangolo, non viene assegnato alcun punto. Se il dischetto finisce oltre la linea del triangolo, corredata di un punteggio, si perdono 10 punti. È consentito spostare con il proprio dischetto quello dell'avversario.

I punti vengono attribuiti al termine di ogni turno. Vince chi arriva per primo a 75 punti.

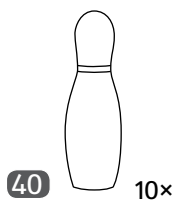
Birilli

Giocatori: 4 – 6

Materiale:



33

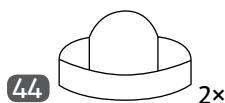
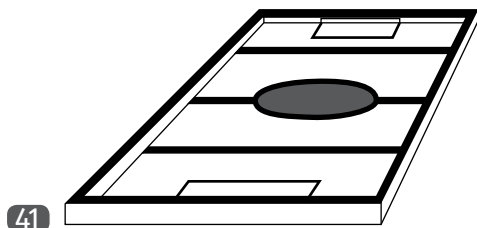


I 10 birilli vengono collocati, sul campo di gioco previsto, in un triangolo, uno dopo l'altro. Il giocatore cerca poi, partendo dal lato opposto del campo, di abbattere tutti i birilli! Si può stabilire il numero dei lanci concesso a ogni giocatore per ogni serie. Vince il giocatore che alla fine ha abbattuto il maggior numero di birilli!

Air Hockey

Giocatori: 2

Materiale:



L'air hockey è un gioco informale, le cui regole vengono concordate tra i giocatori, generalmente prima dell'inizio di una partita.

Esistono tuttavia alcune regole di base e altre per i tornei:

- I giocatori si posizionano uno di fronte all'altro alle due estremità del tavolo.
- Colpendo il disco, si cerca di mandarlo nella porta dell'avversario.
- Il gioco prosegue fino a quando uno dei giocatori non ha raggiunto un determinato punteggio – di solito 7 o 9 punti – oppure fino a quando non è scaduto il tempo stabilito prima dell'inizio della partita.

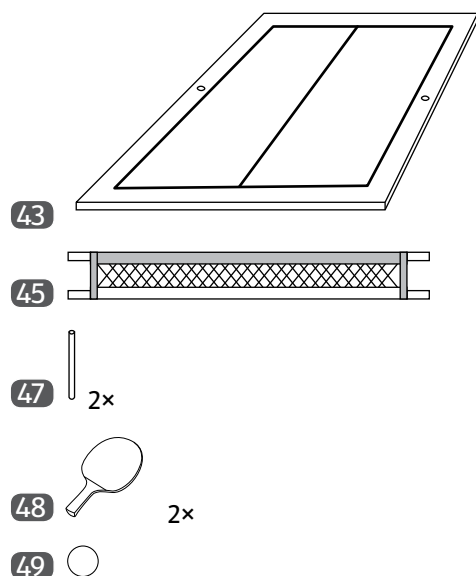
- Il disco può essere toccato solo con la manopola; non è ammesso il contatto alcuna parte del corpo.
- Il disco non deve essere bloccato, mentre scivola, appoggiandovi sopra la manopola.
- La manopola non deve essere spostata dal campo di gioco.

Il disco non può essere colpito quando è in movimento, sussiste infatti il rischio che si sollevi dal campo di gioco e che venga proiettato al di fuori del tavolo.

Ping-pong

Giocatori: 2

Materiale:



Servizio

- La palla viene lanciata in alto verticalmente, da dietro al tavolo.
- La palla deve essere giocata dal battitore in modo da rimbalzare prima sulla propria metà del campo e poi su quella dell'avversario.
- Se durante questa operazione la palla tocca la rete, il colpo è "nullo" e deve essere ripetuto.
- Se il giocatore non riesce a colpire la palla durante il suo servizio, commette un errore e l'avversario ottiene 1 punto.
- Ogni giocatore esegue il servizio per due volte, quindi il gioco passa all'avversario. Si fa un'eccezione in caso di prolungamento dell'incontro: a partire da 10:10, i servizi vengono effettuati alternativamente.

- Durante un doppio il battitore deve lanciare la pallina in diagonale dalla sua parte del campo alla parte del campo dove l'avversario ha il colpo "al diritto" (dal punto di vista di un giocatore destrimano); nel singolo non vi sono limitazioni.

Scambio di colpi

- La palla deve essere lanciata direttamente nella metà campo dell'avversario e non come nel caso del servizio.
- Prima di giocare la palla, essa deve aver toccato solo la propria metà del campo.
- Come nel tennis ("volée") la pallina non può essere presa al volo.
- Prima che la pallina raggiunga la metà del campo avversario, può toccare solo la rete o i paletti verticali della rete. Se vengono toccati altri oggetti come abiti, soffitto o parete, ciò viene considerato un errore.
- Se la pallina tocca la metà del campo avversario, vale solo se tocca il bordo superiore e non il lato del tavolo.

Partita

- La partita viene vinta da chi raggiunge per primo gli 11 punti.
- Se entrambi i giocatori raggiungono 10 punti, la partita sarà prolungata e vincerà il giocatore che, per primo, riuscirà ad avere un vantaggio di due punti, ottenendo ad esempio un 12:10, 15:13, ecc.
- Dopo ogni partita i giocatori cambiano di posto. Nell'ultima partita decisiva il cambio di campo avviene non appena uno dei giocatori raggiunge 5 punti.

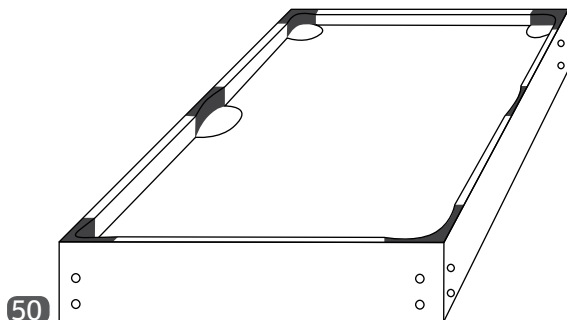
Match

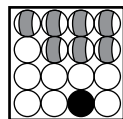
- Di solito, un match è composto da 3 partite. Al massimo si possono giocare 5 partite, in caso di punteggio 2:2 la quinta partita è quella decisiva.

Biliardo

Giocatori: 2

Materiale:

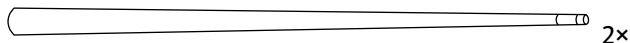




16×

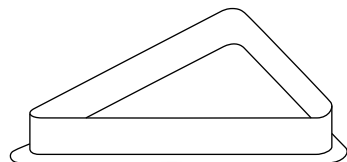
51

52



2×

53



54



2×

Disposizione delle bilie:

Per disporre le bilie è necessario utilizzare un triangolo. La prima bilia deve trovarsi sul vertice, la bilia nera deve trovarsi al centro.

Inizio del gioco:

Il diritto di cominciare può essere stabilito ad esempio per sorteggio o esclusione: una bilia colorata viene lanciata da ognuno dei giocatori della squadra avversaria dalla linea di testa in direzione della linea di base opposta in modo che poi rotoli il più vicino possibile alla “propria” linea di base, senza toccarla. Chi vince può stabilire se inizierà lui il gioco oppure se lo farà l'avversario.

All'inizio del gioco la palla bianca viene lanciata dalla linea di testa in direzione del “triangolo”. Fintanto che nessuna bilia finisce in buca, non è determinato su quale bilia si gioca. Se dopo un tiro tutte o metà delle bilie finiscono in buca, il giocatore può scegliere su quale bilia giocare da quel momento in poi.

Colpo corretto:

Un giocatore deve colpire la bilia bianca in modo che essa colpisca per prima una bilia delle proprie.

Bilia che non finisce in buca:

Se un giocatore non riesce con un colpo corretto a mandare in buca una bilia, il gioco passa all'avversario.

Distanza della bilia dai bordi:

Non è ammesso spostare le bilie dai bordi: la bilia deve restare dove si trova.

È fallo quando:

- dopo un colpo corretto nessuna bilia tocca i bordi oppure viene mandata in buca;
- un giocatore colpisce la bilia bianca e questa tocca prima una bilia dell'avversario oppure non tocca nessuna bilia;
- la bilia bianca, a seguito di un colpo, viene imbucata;
- la bilia bianca e una/molte bilie proprie o dell'avversario finiscono in buca. In questo caso viene estratta solo la bilia bianca e il gioco passa all'avversario;
- una bilia mandata in buca non è stata prima annunciata/dichiarata. In tal caso la bilia rimane in buca e il gioco passa all'avversario.

!! Dopo un fallo l'avversario può collocare la bilia bianca in qualsiasi punto del tavolo e può giocare in ogni direzione!!

La partita è persa quando:

- la bilia nera finisce in buca prima che siano state imbucate tutte le proprie bilie;
- la bilia nera viene imbucata per ultima e con lo stesso colpo viene mandata in buca anche la bilia bianca.

La partita è vinta quando:

- una squadra manda in buca tutte le proprie bilie e come ultima anche la bilia nera.

Pulizia

**AVVISO!****Pericolo di danneggiamento!**

Una cattiva pulizia può causare danni al tavolo.

- Non utilizzare detergenti aggressivi, spazzolini con setole metalliche o di nylon e nemmeno utensili appuntiti o metallici quali coltelli, raschietti rigidi e simili. Essi potrebbero danneggiare le superfici.
- Pulire il tavolo passando un panno leggermente umido. In seguito far asciugare completamente tutti i pezzi.

Manutenzione

- Controllare regolarmente tutti i componenti montati per assicurarne la corretta posizione e tenuta.
- Controllare tutti i supporti regolarmente per verificarne la tenuta e la ruggine.

Conservazione

- Conservare il tavolo in un luogo asciutto e ben ventilato.

Dati tecnici

Modello:	260314
Dimensioni	
Tavolo per calcio balilla:	107 × 61,2 × 80 cm
Set da biliardo:	102,8 × 57 × 69,4 cm
Set da Ping Pong:	95,6 × 49,8 cm
Set da hockey:	93,2 × 47,4 cm
Numero articolo:	45037

Dichiarazione di conformità



E' possibile richiedere la dichiarazione di conformità CE all'indirizzo indicato sul tagliando di garanzia (in fondo al presente manuale).

Smaltimento

Smaltimento dell'imballaggio



Smaltire l'imballaggio differenziandolo. Conferire il cartone e la scatola alla raccolta di carta straccia, avviare la pellicola al recupero dei materiali riciclabili.

Smaltimento del tavolo

Smaltire il tavolo in rispetto delle normative vigenti nel proprio paese di residenza. Per conoscere gli impianti di smaltimento dei rifiuti, rivolgersi all'autorità che si occupa della gestione dei rifiuti.

Garantiekarte

BON DE GARANTIE · TAGLIANDO DI GARANZIA

MULTIFUNKTIONSTISCH

TABLE MULTI-JEUX · TAVOLO MULTIFUNZIONE

Ihre Informationen / vos informations / i tuoi dati

Name / nom / nome _____

Adresse / adresse / indirizzo _____



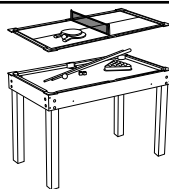
_____ E mail _____

Datum des Kaufs / date d'achat / data di acquisto* _____

*Wir empfehlen, die Rechnung mit dieser Garantiekarte aufzubewahren. / nous vous conseillons de conserver la facture avec cette carte / si consiglia di conservare la fattura con questa scheda di garanzia

Ort des Kaufs / emplacement de acheter / posizione di acquisto _____

Beschreibung der Störung / description de dysfonctionnement / descrizione del malfunzionamento:



Schicken Sie die ausgefüllte Garantiekarte zusammen mit dem defekten Produkt an: / Envoyez la carte de garantie remplie en commun avec le produit défectueux à : / Inviare la scheda di garanzia compilata insieme al prodotto guasto a:

A.Haberkorn & Co GmbH

Werndlstraße 3

4240 Freistadt

AUSTRIA

KUNDENDIENST · SERVICE APRÈS-VENTE · ASSISTENZA POST-VENDITA



CH +43(0)7942 707 23



reklamation@a-haberkorn.at

Modell/Type/

Artikel-Nr./N° réf. /

11/2015

Modello: 260314

Cod. art.: 45037

Hotline:

Zum regulären Festnetztarif
Ihres Telefonanbieters.

Au tarif normal de réseau
fixe de votre opérateur
téléphonique.

A pagamento secondo tariffa
rete fissa della propria compagnia telefonica.

3

**JAHRE GARANTIE
ANS GARANTIE
ANNI GARANZIA**



Garantiebedingungen

Sehr geehrter Kunde!

Die **ALDI Garantie** bietet Ihnen weitreichende Vorteile gegenüber der gesetzlichen Gewährleistungspflicht:

Garantiezeit: **3 Jahre** ab Kaufdatum

6 Monate für Verschleiß- und Verbrauchsteile bei normalem und ordnungsgemäßigem Gebrauch (z. B. Akkus)

Kosten: Kostenfreie Reparatur bzw. Austausch oder Geldrückgabe
Keine Transportkosten

TIPP: Bevor Sie Ihr Gerät einsenden, wenden Sie sich telefonisch, per Mail oder Fax an unsere Hotline. So können wir Ihnen bei eventuellen Bedienungsfehlern helfen.

Um die Garantie in Anspruch zu nehmen, senden Sie uns:

- zusammen mit dem defekten Produkt den Original-Kassenbon und die vollständig ausgefüllte Garantiekarte.
- das Produkt mit allen Bestandteilen des Lieferumfangs.

Die Garantie gilt nicht bei Schäden durch:

- **Unfall** oder **unvorhergesehene Ereignisse** (z. B. Blitz, Wasser, Feuer, etc.).
- **unsachgemäße Benutzung** oder **Transport**.
- **Missachtung** der **Sicherheits-** und **Wartungsvorschriften**.
- sonstige **unsachgemäße Bearbeitung** oder **Veränderung**.

Nach Ablauf der Garantiezeit haben Sie ebenfalls die Möglichkeit an der Servicestelle Reparaturen kostenpflichtig durchführen zu lassen. Falls die Reparatur oder der Kostenvoranschlag für Sie nicht kostenfrei sind, werden Sie vorher verständigt.

Die gesetzliche Gewährleistungspflicht des Übergebers wird durch diese Garantie nicht eingeschränkt. Die Garantiezeit kann nur verlängert werden, wenn dies eine gesetzliche Norm vorsieht. In den Ländern, in denen eine (zwingende) Garantie und/oder eine Ersatzteillagerhaltung und/oder eine Schadenersatzregelung gesetzlich vorgeschrieben sind, gelten die gesetzlich vorgeschriebenen Mindestbedingungen. Das Serviceunternehmen und der Verkäufer übernehmen bei Reparaturannahme keine Haftung für eventuell auf dem Produkt vom Kunden gespeicherte Daten oder Einstellungen.

Conditions de garantie

Cher client!

La garantie est valable pour une durée de trois ans à dater du jour de l'achat ou de la livraison effective des articles. Elle ne peut être reconnue valable que sur production du bon de caisse et du bon de garantie dûment renseigné. Il est donc indispensable de conserver ces deux documents.

Environ 95% des réclamations sont malheureusement dues à une mauvaise manipulation; il y est à remédier sans problèmes tout simplement en vous mettant en contact via téléphone, mail ou fax avec notre centre de services installé expressément à cet effet.

En conséquence, veuillez vous adresser à notre service en ligne avant d'expédier l'appareil ou avant de l'apporter chez le revendeur : Notre assistance en ligne vous évitera de vous déplacer.

Le fabricant s'engage à traiter gratuitement toute réclamation relative à un problème de matériel ou à un défaut de fabrication, en se réservant le droit d'opter à sa convenance entre une réparation, un échange, ou un remboursement en espèces. La garantie ne s'applique pas aux dommages survenus à l'occasion d'un accident, d'un événement imprévu (foudre, inondation, incendie, etc.), d'une utilisation inappropriée ou d'un transport sans précaution, d'un refus d'observer les recommandations de sécurité ou d'entretien, ou de toute forme de modification ou de transformation inappropriée.

La garantie pour les pièces d'usures et consommables (comme par exemple les ampoules, les batteries ou les pneus) est valable 6 mois dans le cadre d'une utilisation normale et conforme. Les traces d'usures causées par une utilisation quotidienne (rayures, bosses) ne sont pas considérées comme des problèmes couverts par la garantie.

L'obligation légale de garantie du fournisseur n'est pas limitée par la présente garantie. La durée de validité de la garantie ne peut être prolongée que si cette prolongation est prévue par des dispositions légales. Dans les pays où les textes en vigueur prévoient une garantie (obligatoire) et/ou une obligation de tenue de stock de pièces détachées, et/ou une réglementation des dédommagements, ce sont les obligations minimum prévues par la loi qui seront prises en considération. L'entreprise de service après-vente et le vendeur déclinent toute responsabilité relative aux données contenues et aux réglages effectués par le déposant sur le produit lors de l'envoi en réparation.

Après l'expiration de la durée de garantie, il vous est toujours possible d'adresser les appareils défectueux aux services après-vente à des fins de réparation. Mais en dehors de la période de garantie, les éventuelles réparations seront effectuées à titre onéreux. Au cas où les réparations seraient payantes, vous serez avertis auparavant.

Condizioni di garanzia

Gentile cliente!

Il periodo di garanzia ha una durata di 3 anni e inizia il giorno dell'acquisto o della consegna della merce. Perché i diritti di garanzia abbiano validità è assolutamente necessario presentare lo scontrino relativo all'acquisto e riempire la scheda della garanzia. Conservare quindi sia lo scontrino che la scheda della garanzia!

Il 95% circa dei reclami sono purtroppo da ricondursi a errori di utilizzo e potrebbero pertanto essere evitati senza problemi: basta contattare telefonicamente, per e-mail o per fax l'apposito servizio di assistenza.

Desideriamo quindi invitare a rivolgersi alla hotline da noi messa a disposizione prima di restituire l'apparecchio ovvero riportarlo al negozio dove è stato acquistato. La aiuteremo così a risolvere il problema senza che si debba rivolgere altrove.

Il produttore garantisce la risoluzione gratuita di casi di mancanze riconducibili a difetti di materiale o di fabbricazione attraverso la riparazione, la sostituzione o il rimborso, a discrezione del produttore stesso. La garanzia non si estende a danni causati da incidenti, eventi imprevedibili (problemi causati da fulmini, acqua, fuoco ecc.), uso o trasporto non conforme, mancato rispetto delle prescrizioni di sicurezza e/o di manutenzione o da altro tipo di uso o modifiche diversi da quelli conformi.

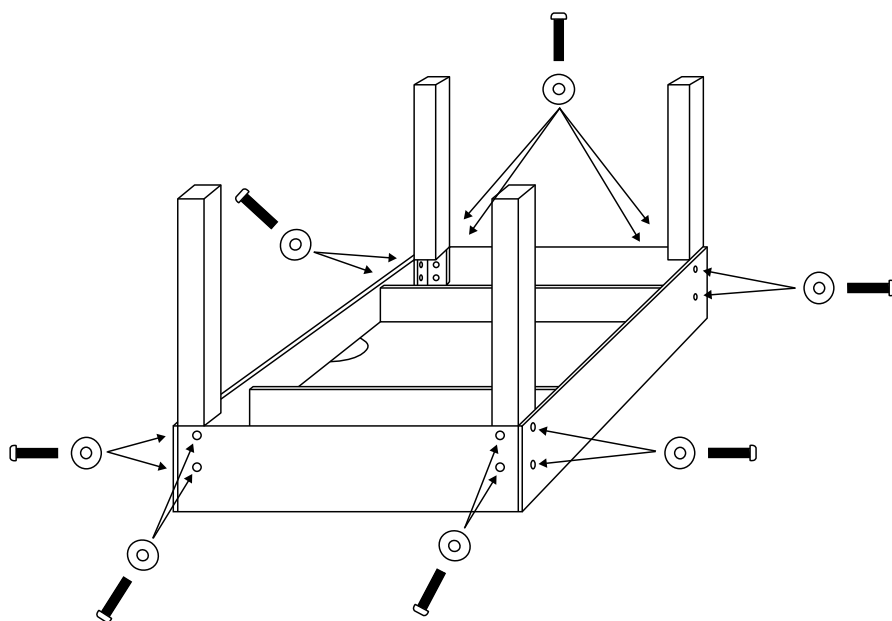
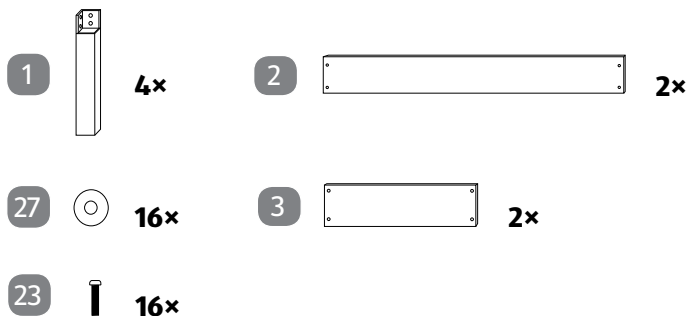
Il periodo di garanzia per i componenti soggetti ad usura e le parti di consumo in caso di utilizzo normale e conforme (ad es. lampade, batterie, pneumatici etc.) dura 6 mesi. Le conseguenze dell'utilizzo quotidiano (graffi, ammaccamenti) non sono coperte da garanzia.

L'obbligo di garanzia da parte del rivenditore stabilito per legge non viene limitato dalla presente garanzia. Il periodo di garanzia può essere esteso soltanto se una norma di legge lo prevede. Nei paesi nei quali la legge prescrive una garanzia (obbligatoria) e/o una disponibilità a magazzino di ricambi e/o una regolamentazione per il rimborso dei danni, valgono le condizioni minime stabilite dalla legge. Il servizio assistenza e il rivenditore non sono in alcun modo responsabili in caso di riparazione per eventuali dati o impostazioni salvate sul prodotto dall'utente.

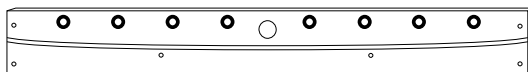
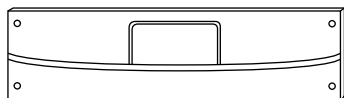
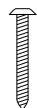
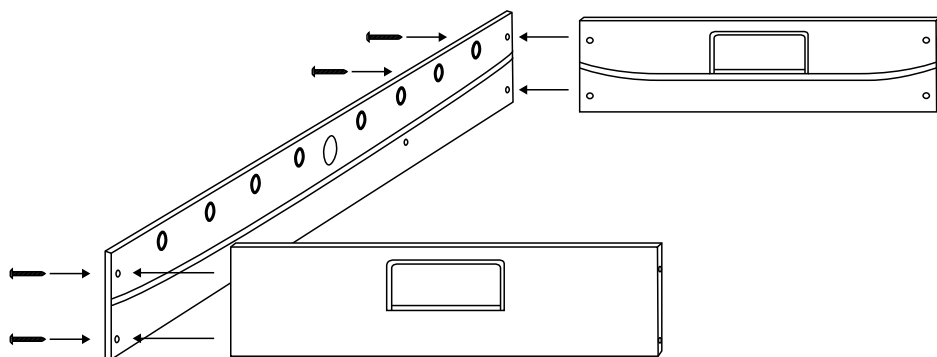
Anche dopo la scadenza del periodo di garanzia è possibile inviare gli apparecchi difettosi al servizio di assistenza a scopo di riparazione. In questo caso i lavori di riparazione verranno effettuati a pagamento. Nel caso in cui la riparazione o il preventivo non fossero gratuiti, verrà informato in anticipo.

Montage/Montaggio

Basistisch montieren/Monter la table de base/Montare il tavolo di base

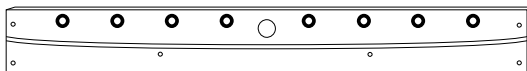


**Fußballtisch montieren/Monter la table de babyfoot/
Montare il tavolo da calcio balilla**

1**7****1x****6****2x****24****4x**

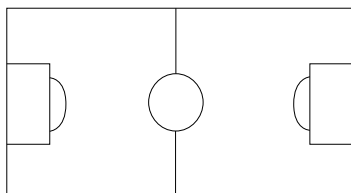
2

7



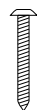
1x

9

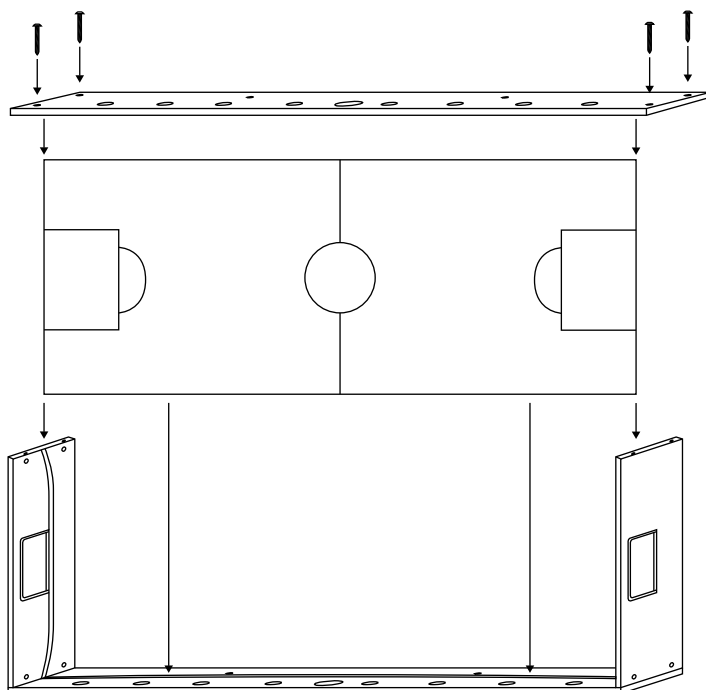


1x

24

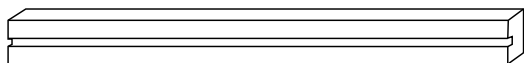


4x



3

13



2x

12



2x

27

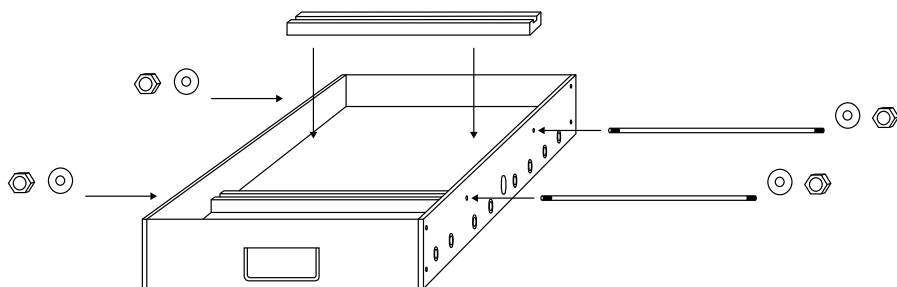


4x

28



4x



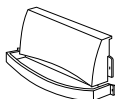
4

20



8x

4



2x

21

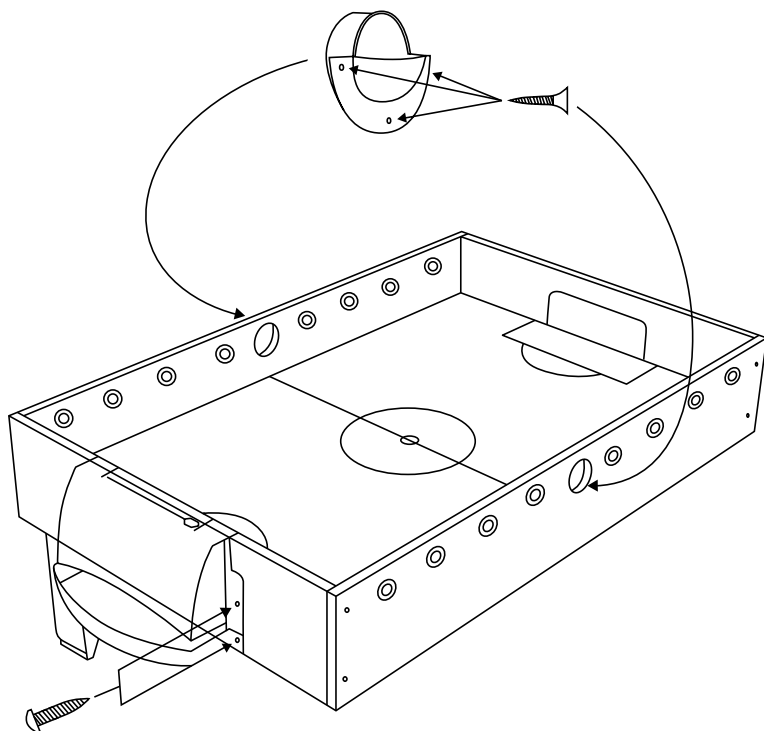


6x

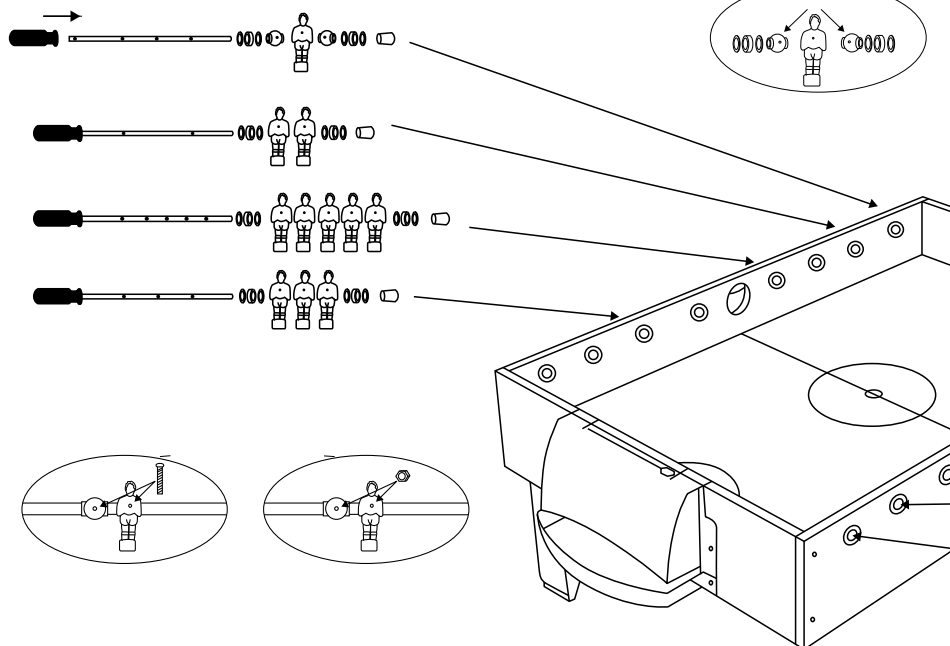
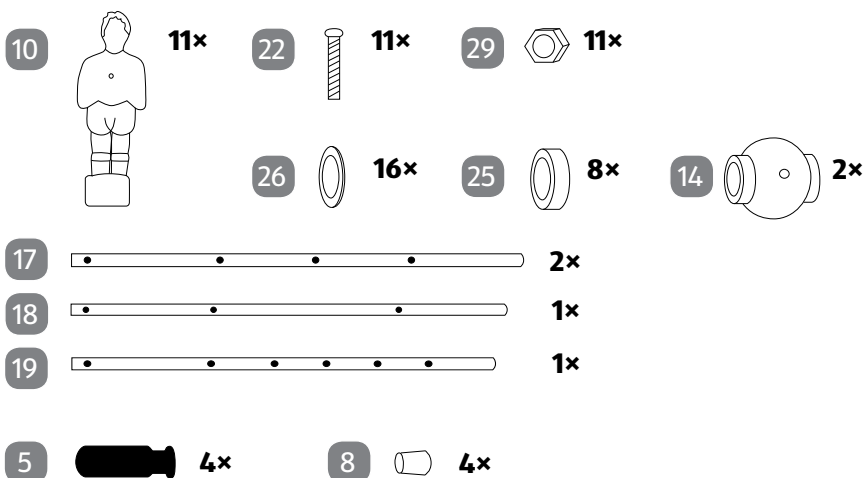
15



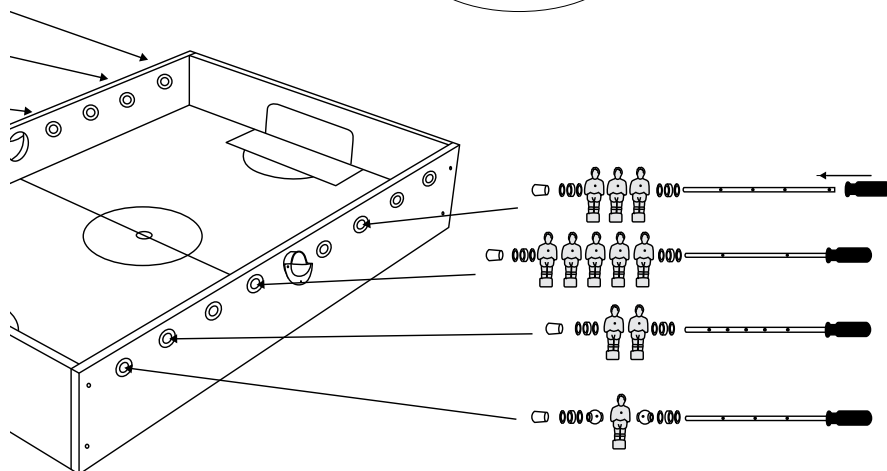
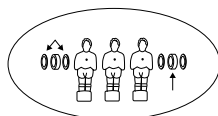
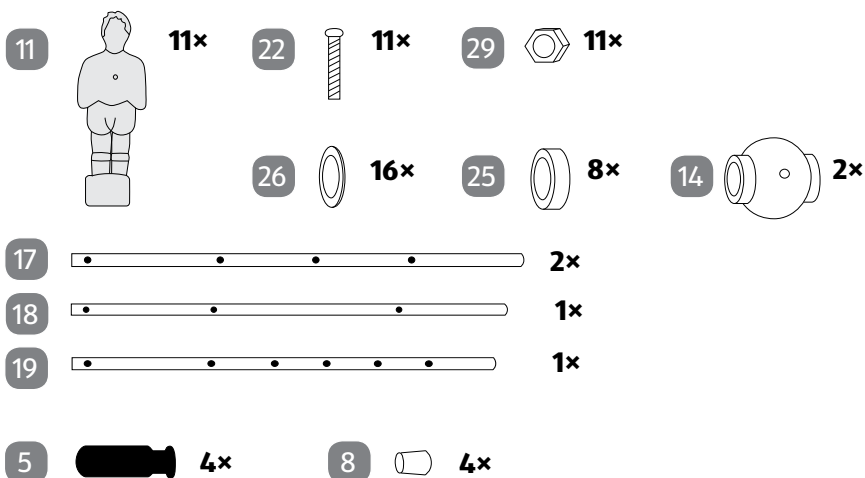
2x



5

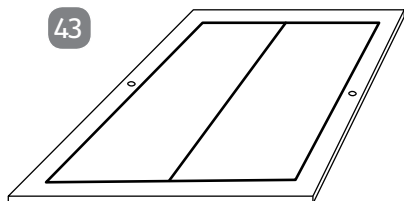


6

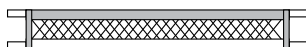


**Tischtennisplatte montieren/Monter la table de tennis de table/
Montare il piano da Ping Pong**

43



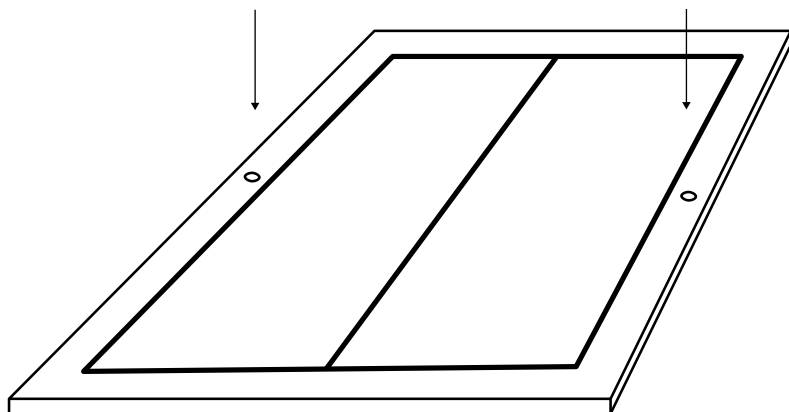
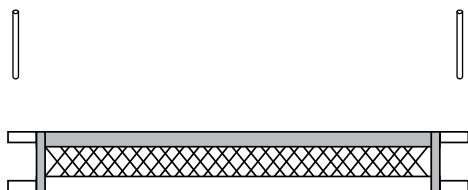
45



47



2x





CH

**Vertrieben durch: | Commercialisé par: |
Commercializzato da:**

A.HABERKORN & CO GMBH
WERNDLSTRASSE 3
4240 FREISTADT
AUSTRIA

**KUNDENDIENST • SERVICE APRÈS-VENTE •
ASSISTENZA POST-VENDITA**



+43(0)7942 707 23



reklamation@a-haberkorn.at

MODELL/MODÈLE/MODELLO: ARTIKEL-NR./N° D'ART./COD. ART.:
260314 45037

11/2015

3

**JAHRE GARANTIE
ANS GARANTIE
ANNI GARANZIA**